الطبعة الأولى

١٤٠٣هـ - ١٩٨٣م

دار المريخ للنشر

الرياض ص. ب. ١٠٧٢٠

الألعاب اللغوية

في تعليم

اللغات الأجنبية

مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها

تأليف

ناصف مصطفى عبد العزيز

تقديم ومراجعة

د. محمود إسماعيل صيني

الناشر



الرياض – المملكة العربية السعودية


بسم الله الرحمن الرحيم

تقديم

شهدت السنوات العشر الأخيرة تطوراً كبيراً في حقل تعليم اللغات، والأجنبية منها بصفة خاصة، فقد ثبت لعلماء اللغة التطبيقيين ولكثير من معلمي اللغات بأنه لا أسلوب القواعد والترجمة وما شابهها (مثل الاتجاه المبني على نظرية تعلم الرموز الصرفية (cognitive code - learning) ولا الأساليب المقتصرة على التدريبات النمطية تؤدى إلى الهدف المنشود من تعليم وتعلم اللغة، وإنما القدرة على استعمال اللغة للاتصال في مواقف الحياة المختلفة سواء أكان ذلك استقبالاً أم إرسالاً (فهماً أم تعبيراً). ولذلك كان الاتجاه نحو ما يسمى بالاتجاه الاتصالى في تعليم اللغات حيث تُدرس اللغة بوصفها أداة للاتصال، ويتم بناء المناهج على أساس الأفكار notions أو الوظائف الكلامية speech functions أو ما يسمى أحياناً بأعمال الكلام speech acts.

ويبدو أن التفكير في هذا الاتجاه جعل المختصين يفكرون في وسائل وأساليب جديدة لتعليم اللغات، ومن هذا المنطلق كان الاهتمام المتزايد في الآونة الأخيرة بما يسمى «الألعاب الاتصالية» communica-tive games أو الألعاب اللغوية language games. فعن طريق هذه الألعاب يتدرب الدارسون على استخدام اللغة التي يتعلمونها فى مواقف

طبيعية أو شبه طبيعية: فالدارس يستمع ليفهم التعليمات أو المعلومات التي يقدمها له المعلم أو دارس آخر، وهو يقرؤها أحياناً، ثم إنه يتبادل الحديث مع المعلم ومع زملائه للاستفسار أو تبادل المعلومات وهكذا... وكل ذلك يجري في جو من المرح والجدية ممزوجين معاً في وقت واحد، ودون إحساس بالملل أو الخجل أو التصنع الذى قد يحس به فى ظروف الدروس التقليدية.

من هنا جاء اهتمام معهد اللغة العربية بجامعة الرياض بهذا النوع من النشاط التعليمى فى تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، وقد قام الأستاذ ناصف عبد العزيز ـ المدرس بالمعهد ـ بإعداد الكتاب الذي بين أيدينا مستعيناً بالخبرات العالمية المنشورة في هذا المجال، فجاء كتابه ثمرة يانعة دانية قطوفها لمعلمي اللغات لكي يستفيدوا منها في العملية الشاقة لتدريس اللغة، عربية كانت أم غير عربية، لأهلها أم لغير الناطقين بها، علهم يخففون بذلك من عناء الدرس التقليدى، ويعطون طلابهم الفرصة بين الحين والآخر للتدرب العملى فى استخدام اللغة التى يدرسونها.

والكتاب لا شك عمل رائد يستحق مؤلفه الشكر عليه..

د. محمود إسماعيل صينى

أستاذ علم اللغة التطبيقي المشارك

ومدير معهد اللغة العربية

جامعة الرياض

الرياض في ٩/ ٣/ ١٤٠١ هـ

المقـدمة

الألعاب اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة، وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نُظُم تعليم لغاتها.

وقد يظن البعض أنّ من «الترف» اللغوي استخدام الألعاب في التدريس، ولكن المتأمل للجو المبهج الذي تضفيه الألعاب على دروس اللغة، والآثار الطيبة التي تتركها في نفوس الدارسين وما يطرأ على لغتهم من تطور ونمو، سيقتنع ـ بلا شك ـ بجدوى استخدام الألعاب اللغوية كعامل ملطف من جفاف الدروس وتعب التدريبات، وكوسيلة لتنمية مهارات اللغة وتوفير فرص الاتصال بين الدارسين في مواقف اجتماعية طبيعية مرحة.

وسيجد المعلم في القسم الأول من الكتاب بحثاً يتناول تعريف اللعبة اللغوية وخصائصها ومجالات استخدامها وطرق جمعها وكذلك لغة تنظيمها.

أما القسم الثاني من الكتاب فيشتمل على الألعاب مصنفة بحسب طبيعتها العامة وروحها، ومتضمنة سبل الإعداد لها، وخطوات إجرائها، والمهارات التي تُدَرِّبُ عليها، والمستوى الذي تُجرَى فيه.

وفي نهاية الكتاب جدول به ملخص للألعاب، ومسرد ينقسم إلى أربعة أقسام:

أ ـ اللغة (الصفة ـ الظرف ـ أدوات الإستفهام. . الخ).

ب ـ الموضوع (السن ـ الشخصية ـ الألوان ـ المهن. . . الخ).

جـ ـ أشكال الاتصال (إلقاء أسئلة ـ إبداء الأسباب ـ الموازنة ـ التصحيح. . . الخ).

د ـ مهارات اللغة وعناصرها (القراءة ـ المفردات ـ التراكيب. . . الخ).

ونرجو أن يجد المعلم في هذا الكتاب فائدةً وعوناً، والله الموفق. . .

أهمّيّة الألعاب في دروس اللّغة

من المبادىء السائدة في تعليم اللغات الأجنبية، أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل ـ باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة. ولدى الدارسين ـ وبخاصة الصغار منهم ـ روح عالية في التنافس، بحيث يمكن لأي نوع من التدريب أن يتحول إلى منافسة أو مسابقة، يتعلم المشتركون من خلالها دون أن يفطنوا إلى ما يحدث لهم، وفي ذلك كما لا يخفى ـ تعويد لهم على التلقائية في استخدام اللغة.

تَعَلُّم اللغة عمل شاق، يُكَلِّف المرء جهداً في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتّمكُّن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة. وهذا الجهد متطلب في كل لحظة طوال برنامج تعليم اللغة، وفي حاجة إلى تغذية وتدعيم عدة سنوات، لتوفير القدرة للدارس على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب.

والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيراً من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها.

توفر كثير من الألعاب مجالاً واسعاً في التدريب ـ مَثَلُها في ذلك مَثَلُ التدريبات المعروفة ـ كما أن بعضها لا يحقق شيئاً يُذكَر.

والذي يهمُّ هنا هو مقدار التدريب، حيث يكون الدارسون متطلعين إلى اختبار قيمة لغتهم الجديدة في مواقف واقعية حية، بينما لا يلمسون ذلك عند استعمالهم لها بطريقة آلية في تدريب تقليدي عادي، يبعث على السأم ويثني من عزائم الدارسين، ويولد لديهم شعوراً بضآلة ثمرته فيضطرهم إلى الانسحاب قبل الوصول إلى مستوى معقول من الدراسة. ومن هنا نشأت الحاجة إلى ضرورة إكساب المعنى للغة المتعلَّمة.

والترجمة المفيدة للمعنى تبدو في استجابة الدارسين لما وصلوا إليه من مستوى بطريقة إيجابية، حينما يتناوب مشاعرهم المرح والتنافس والغضب والدهشة والاهتمام والفضول، حينئذ سيكون النص ذا معنى واضح لهم وذا هدفٍ بَيِّنٍ أيضاً.

تساعد الألعاب المعلم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام. ولكي يتم لهم ذلك لا بد أن يفهموا ما يقوله أو يكتبه الآخرون، ولا بد أيضاً أن يتكلموا ويكتبوا لكي يعبروا عن وجهات نظرهم. وهكذا فإن معنى اللغة التي يسمعونها ويقرأونها ويتكلمونها ويكتبونها، ستكون أوفر حيوية وأعمق خبرةً وأيسر تَذَكُّراً.

ومتى أصبحت الألعاب وسيلةً لإثراء التدريب الدّلالي الهادف للغة يمكن النظر إليها ـ حينئذ ـ باعتبارها مركزاً لذخيرة المعلم، وَمَدَداً للمادة اللغوية التي يُدَرَّبُ عليها الدارسون، لا أن يقتصر استخدامها على الأيام التي يكثر فيها الغياب، أو في نهاية الفصول الدراسية.

ويمكن للمعلم المتطلّع، أن يخطط في منهجه لاستخدام الألعاب كوسيلة ممتعة ومفيدة لتعزيز ما تم دراسته بوسائل التدريب التقليدية المعروفة.

اللعبة اللغوية

تعريف اللعبة اللغوية

يُستخدم اصطلاح «الألعاب» في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالاً واسعاً في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضاً تُـوَظِّفُ بعض العمليات العقلية مثل «التخمين» لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعاً من الاختيار لِلُّغة التي يستخدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته في الأقل.

وقد أُطلِقَت كلمة «ألعاب» على تلك الألعاب التي لها بداية مُحَدَّدَة ونقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم، وأطلقت كذلك على كافة أنواع الأنشطة الشبيهة بالألعاب، والتي ليس لها شكلها المألوف. وسوف يتناول الكتاب بعضاً منها أيضاً.

ولا يوجد هناك حد فاصل واضح في تعليم اللغة بين ما يُسَمَّى ألعاباً وغير ذلك من ألوان النشاط اللغوي. ويمكننا أن نتساق مع القول فنقول: إنه لا حاجة بنا ـ في تعليم اللغة ـ إلى بذل جهد كبير لتحويل النشاط التعليمي الصَّفِّي إلى ألعاب مختلفة، أو ما يشبه الألعاب. ولكننا

نستطيع مع قليل من الخيال، وقدر متواضع من الإبداع تحويل معظم النشاط الصفي والتدريبات اللغوية إلى ألعاب أو ما يشبه الألعاب.

ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس G. Gibbs في تعريفها: «إنها نشاط يتم بين الدارسين ـ متعاونين أو متنافسين ـ للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة. . ».

الرّوح الحَقيقيّة للألعَاب

يَكمُنُ الجوهر الحقيقي للألعاب في :

* روح التنافس الأخوي للتفوق على الآخرين وبزّهم.
* مشاهدة الآخرين ومتابعتهم في المسابقات المختلفة وتشجيعهم.
* حث النفس على تحسين إمكاناتها الذّاتية.
* التعاون مع الأقران لإنجاز عملٍ مُعَيَّنٍ أو لتحقيق انتصارٍ ما.

وفي الألعاب الجماعِيَّة أو في المجموعات، يسير التنافس والتعاون جَنباً إلى جنب. فهناك مجموعاتٌ وفِرَقٌ أخرى نحاول التغلب عليها، كما أن هناك أصدقاء نساعدهم على الانتصار على الفرق المنافسة. وهكذا يكون للفرد دور مهم في نظر الآخرين.

خصائص اللعبة الجيدة

يمكن للعبة ـ بطبيعة الحال ـ أن تكون ممتازة من حيث كونها لعبة. ولكن قد لا تعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من حيث كونها وسيلة مساعدة من وسائل تعليم اللغة. فهناك بعض الألعاب تعتبر بمثابة عائق[1] ومن بينها الألعاب التي تدور حول الحروف غير المرتبة أو التي تدفع إلى تكوين أنماط خاطئة، أو التي يشترك فيها عدد محدود من الدارسين بينما يظل الآخرون يتفرجون. ومن بينها أيضاً تلك الألعاب التي تتطلب عدداً كبيراً من المفردات والتي لا يملكها سوى أهل اللغة. ومن بينها كذلك الألعاب التي تعتمد على المعلومات الجغرافية أو التاريخية بالإضافة إلى الألغاز الخالصة.

ما الذي يصنع اللعبة الجيدة؟

ما الأسس العامة التي ينبغي أن نضعها في اعتبارنا عند تصميم أو تطويع لعبة لأحد فصول اللغة؟.

١ ـ اللعبة اللغوية نشاط تعاوني، مثير للعزائم لتحقيق أهداف موضوعية في إطار من النظم والتعليمات.

(١) انظر

W. R. Lee, *Language- Teaching Games and Contests* (Oxford Univ. Press) 1965, P. 3.

وهذه التعليمات والنظم سهلة الوضع، يسيرة الصياغة، ولكن المهم هو أنه لا بد في تصميم الألعاب اللغوية من مراعاة الموضوعية، وذلك بأن يكون لها قوة حافزة، ويكون للنشاط نقطة نهاية.

ولا يعني ذلك أن تكون جذابة وممتعة فحسب ـ بالرغم ما لذلك من أهمية أيضاً ـ بل لا بد من وجود نهاية محددة، يدرك عندها اللاعبون أنهم قد أكملوا اللعبة، أو أنهم حققوا الانتصار والفوز.

والتتمة الناجحة للعمل: كتبادل البطاقات مع لاعب آخر، أو العثور على شريك، يعتبران مثلين واضحين لنقطتي النهاية.

٢ ـ وبما أن الهدف هو تشجيع الاستخدام اللغوي للأغراض الاتصالية، وليس دراسة اللغة من أجل اللغة (اللغة للغة)، ففي مثل هذه الألعاب تكون اللغة هي الوسيلة التي تتحقق بها الأهداف الموضوعية. فاللغة هنا أداة للاستعمال وليست مادة للتدريب فقط.

وهذه الخاصية تقود إلى فائدة جانبية، وهي أن الدارسين يصبحون مأخوذين بالمهمة مفتونين بها، فيتخلون عن بعض الوعي الذاتي، وما يسببه لهم من خجل ورهبة، أثناء اختبار لغتهم الجديدة، والتي قد تجعلهم مُقَيَّدين إلى ما تسميه ويلجا ريفرز Wilga Rivers «مرحلة الاتصال الزائف في الفصل».

وإذا لم تكن هناك خاتمة محددة، أو نقطة «فوز»، فسوف يؤدي ذلك بالنشاط إلى التفكك وعدم الترابط، ويفقد السمات الحقيقية للعبة، ويتحول إلى تدريب لغوي سَيِّئ التوجيه.

٣ ـ وهناك سمة جوهرية أخرى لمعظم الألعاب الموصَّحَة، وهي تكوين معلومات وآراء متباينة بين اللاعبين.

فلو تولّد موقف يعرف فيه أحد اللاعبين شيئاً لا يعرفه اللاعب

الآخر ، ووجبت المشاركة في هذه المعلومات حتى يتم العمل، ستنشأ حاجة مُلِحَّة للتفاهم بينهما، وهذا سيؤدي بالضرورة إلى تحقيق الإتصال بين الدارسين.

ويمكن ملاحظة هذا المبدأ بسهولة أثناء العمل في لعبة «صف وارسم» حيث يمكن للّاعب الأول رؤية صورة لا يسمح لِلّاعب الثاني بمشاهدتها. وبما أن هذا الأخير يريد أن يرسم صورة قريبة الشبه من الصورة التي في يد اللاعب الأول، لذلك فإن اللاعبَيْن لا بد وأن يتحدثا بطريقة تعاونية تتيح للاعب الثاني تَلَقّي المعلومات المطلوبة لذلك.

وهكذا نخلص إلى أن هناك مكاناً في فصل اللغة لأنواع مألوفة من ألعاب التنافس والمجازفة، التي تتمثل في التسابق لإكمال عمل، أو التباري لتسجيل أكبر عدد من النقاط.

ولكي يتم ذلك لا مناص من توظيف مهارات مثل: الملاءمة والتمييز والتعرف والتسلسل والتتابع والاستدلال . ولا شك فإن اللغة الناتجة من مثل هذه الأنشطة، يمكن أن تكون مفيدة للغاية.

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة في الآتي:

١ ـ ملاءمة اللعبة لمستوى الدارسين.
٢ ـ صلاحية اللعبة لكافة المستويات.
٣ ـ إشراك اللعبة لأكبر عدد من الدارسين.
٤ ـ معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية.
٥ ـ اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثاً.
٦ ـ سهولة الإجراء.
٧ ـ إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح.

مجالات الألعاب اللغوية

يمكن للألعاب أن تُدَرِّبَ على المهارات اللغوية الرئيسية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة)، ويمكن استغلالها كذلك في جميع خطوات سلسلة التعليم والتعلم (التقديم، والتكرار، والربط، والإنشاء. . .) وفي التدريب على مواقف ونماذج عديدة من الاتصال[٢].

ومما أثبتت فائدة في تلك المجالات بخاصة، الألعاب التي تجري في أزواج أو في جماعات.

ويتوقف نجاحها واستجابة الدارسين لها، على مدى إيمان المعلم بفائدة الألعاب واعتقاده بجدواها.

---

(٢) انظر:

Andrew Wright, *Games For Language Learning*. (Cambridge University Press) 1979, P. 2.

الألعاب والمهارات اللغويّة

الألعاب الشّفهيّة

يتعلم الناس اللغة بالاستخدام، وغالباً ما يكون التركيز على المشافهة في بدء برامج تعليم اللغة، ويستمر النشاط الشفهي بعد ذلك حتى نهاية الدراسة.

ولن يتأتى للدارس إتقان هذا الجانب الهام من دراسة اللغة إلا بالتدريب المتواصل والتكرار المستمر لأنماط اللغة. ولا يتم له السيطرة عليها إلا بعد فترة معقولة ـ تطول أو تقصر ـ تبعاً لِخطة المقرر الدراسي. وإذا كان الكلام خالياً من الروح فلن يحقق بالطبع أية فائدة، ولكي يكون كلامنا ذا معنى، فلا بد أن يكون له مضمون مفهوم ومحتوى هادف.

ومتى كان النشاط الرئيسي للدرس شفهياً، يجدر عندئذ الكلام عن الأشياء المحسوسة التي يمكن لمسها وتحريكها، وعن الأحداث والوقائع التي يمكن سماعها أو رؤيتها، سواء في الحقيقة أم في الصور. وينبغي كذلك العناية بتخطيط ما سنقدمه للدارسين، واختيار ما سنعلمه وندرب عليه من تلك الأنماط اللغوية الضرورية، وسلوك أفضل السبل التي سندرس بواسطتها المادة اللغوية على مدار الفصل أو العام الدراسي.

والاستفادة من الألعاب في هذا المجال من تدريس اللغة، بديل عن التكرار المُمِلّ، وتخفيف من رتابة الدروس، وتوفير لفرص عديدة للاستماع والكلام في مواقف حية وممتعة، تجعل الدارسين أكثر تفاعلاً مع ما يدرسونه، وأشد تجاوباً لهذا النوع من النشاط. فلا يمكننا أن نغفل ما للاستماع والكلام من دور رئيسي في إدارة الألعاب وإجرائها. سواء من جانبَ المعلم (الرائد) أم من جانب الدارس (المتباري).

ولعلنا إذا تَصَوَّرنا ألوان الأنشطة الشفهية في كافة مستويات برامج تعليم اللغة، فسوف ندرك كم ستضفي عليها الألعاب بريقاً وظَرافة وحيوية.

ومن أهم الألعاب الشفهية ـ كما سنرى في القسم الأخير من الكتاب ـ ألعاب «التعرُّف» و «استمع ونَفِّذ» وألعاب «السلسلة» و «الموازنات» و «السؤال والجواب».. الخ[٣].

ألعاب النطق

مهما كان نطقك جيداً، فمن المؤكد أن تلاميذك سيجدون صعوبات في نطق بعض الأصوات، أو في تجاوُرِ بعضها إلى جانب البعض، أو في نطقها في بداية الكلمة أو وسطها أو نهايتها، هذا بالإضافة إلى ما يسببه النبر غير المألوف من مشكلات أيضاً.

ووضوح الصوت وجلاؤه يعتمد كثيراً على الملاءمة بين استخدام هذه الأمور جميعاً.

وعلى كل معلم للغة الأجنبية أن يدرك تماماً الصعاب التي يواجهها تلاميذه في النطق وما يمكن أن يفعله حتى يذللها لهم.

---

(٣) انظر الألعاب ١٦ و٢٥ و٣٢ و٤٢.

وتختلف أخطاء النطق التي تقع في اللغة الأجنبية ـ بالطبع ـ من لسان إلى آخر، بالرغم من شيوع بعضها. وعلى المعلم أن يواجه مشكلات تلاميذه الخاصة ويركز عليها بشكل مكثّف. وليس من الضروري أن نقدم دراسة صوتية عامة لدارسين مبتدئين، فلن يكون ذلك مفيداً ولا ممتعاً لهم في مسيرة دراستهم للغة الجديدة.

ولا يعني ذلك ألاّ تُقَدَّمَ الأصوات بمعزل. ولقد صادفتنا جميعاً ظروف عجز فيها الدارسون عن محاكاة ما نقول، رغم تكرارنا له عدة مرات. فعادات الاستماع التي دَرَجَ عليها الدارسون في لغتهم الأم، تجعل من الصعب عليهم إدراك وتمييز الفروق بين الأصوات التي لا أهمية لها في لغتهم القومية وعلى ذلك فليس من الصواب أن تسأل تلميذك بلا صبر قائلاً: «ألا تستطيع أن تسمع ما أقول؟».

ومن المفيد عزل الصوت وإظهار الخصائص المرئية التي تتركب منه، مثل حركة اللسان ووضع الفكين والشفتين. وفي الحقيقة فإن ذلك يمكن ـ في حد ذاته ـ أن يعين التلميذ على أن يسمع بطريقة أفضل. وإلى أن يستطيعوا سماع الفرق بين ما ينطقون به وبين ما يريده المعلم منهم، فلن يكون هناك إحراز أيِّ تَقَدُّمٍ يُذكَر.

ما يجب مراعاته في ألعاب النطق؟

١ ـ يجب أن تجري تدريبات النطق ـ التي تتخذ شكل الألعاب أو المسابقات بانتظام ولكن دون أن تستغرق وقتاً طويلاً. ولعل خمس دقائق في كل درس تكون كافية ومُؤَثِّرَة.

٢ ـ يجب أن تكون هذه التدريبات ذات معنى بقدر الإمكان ـ شأنها في ذلك شأن بقية البرنامج التعليمي.

وعلى الرغم من ضرورة عزل الأصوات من آن إلى آخر، فإن

أمثلة:

مثل: «هذه صورة الفيل»
و «هذه سورة الفيل»

ومثل: «سار القوم أمس»
«ثار القوم أمس»

تعين الدارسين على أن يتحققوا مِما قد يسببه تغيير طفيف في الصوت من اختلاف كبير في المعنى.

٣ـ ويستحسن أن تتناول تدريبات النطق تلك الكلمات التي سبق أن قدمناها للدارسين في برنامجهم الدراسي. فإذا قدمنا لهم كلمات غير مألوفة في تلك التدريبات الإضافية ـ فسوف ينظرون إلى دروس النطق على أنها شيء شاذ وغريب.

وتقديم الأصوات في عبارات كالمثالين السابقين ـ قد لا يناسب الدارسين المبتدئين، إلا إذا حققوا قسطاً من الدراسة يكون لديهم القدر الأدنى من المفردات، الذي يتيح للمعلم تقديم أمثال هذه الجمل. وعلى ذلك فإن هذه التدريبات والألعاب الضرورية في عملية النطق في المراحل الأولى للدراسة، يمكن أن تعتمد بشكل رئيسي على الكلمات والأصوات المجرَّدة.

والألعاب والمسابقات وغيرها من الأنشطة التي يضمّها الكتاب[٤] توضيحية، وصعوبات النطق التي تعكسها هذه الأمثلة لا تتواجد في كل مكان تقريباً، ولذلك فمن الضروري ملاءمتها مع البيئة ومع طبيعة الدارسين.

---

(٤) انظر اللعبتين رقم٢ ورقم ٣.

ويرجع قدر كبير من جاذبية الألعاب وبهجتها إلى طبيعة المعلم وحماسه لها وكفاءته في إجرائها. وينطبق هذا بلا شك على كافّة جوانب العملية التعليمية.

ألعاب القراءة

يستطيع الدارسون أن يقرأوا بلغتهم الأم، ولكن ليس دائماً. فأحياناً لا يكون لِلُغَةِ الأم شكل مكتوب، وأحياناً أخرى يبدأ التعليم الشفهي للغة الأجنبية أو للغة الثانية في سن مبكرة، بحيث لا يمكن للتلاميذ إدراك ماذا يُقصَدُ بالقراءة.

ومما لا شك فيه، فإنَّ تَعَلُّمَ القراءة في أية لغة يُعتبر إنجازاً هاماً بل اكتشاف جديد.

وهناك أيضاً مشكلة هؤلاء الذين تَعَوَّدوا القراءة من اليسار إلى اليمين أو من أعلى إلى أسفل، لأن هذه هي الطريقة التي يقرأون بها لغتهم الأم. إنَّ هؤلاء الدارسين يحتاجون إلى ألعاب «ما قبل القراءة»، حتى يدرك البعض المقصود بالقراءة، ويتدرب الآخرون على الاتجاه من اليمين إلى اليسار.

ومن أبسط مواد ما قبل القراءة: القصة المصوَّرة، التي يمكن فهمها بِتَتَبُّعِ مجموعة صور من اليمين إلى اليسار حتى أسفل الصفحة.

ويمكننا حصر أهم أنواع الألعاب التي تعالج مشكلات القراءة فيما يأتي:

١ ـ ألعاب التعرف على الحروف والكلمة والجملة.
٢ ـ ألعاب التدريب على القراءة من اليمين إلى اليسار.
٣ ـ ألعاب التدريب على قراءة كلمة أو عبارة أو نص قصير.

٤ ـ ألعاب التعرف على أخطاء القراءة وتصحيحها[٥].

٥ ـ ألعاب التدريب على استيعاب مفردات أو عبارة قصيرة أو نص قصير[٦].

وفي المرحلة التمهيدية للقراءة، تستطيع الألعاب التي تستخدم البطاقات الومضية (بطاقات العرض السريع) أن تأتي بعون كبير في هذا المجال وبخاصة للأطفال.

وَيُدَوَّنُ على هذه البطاقات كلمات أو جمل تكتب بخط كبير واضح، بحيث يتمكن الذين يجلسون في مؤخرة الفصل من أن يروها بوضوح. وليس من الصعب تنفيذ هذه البطاقات. وصغار الدارسين لديهم رغبة دائماً لمعاونة معلميهم في مثل تلك الأمور. ولكن لا بد أن يبدأ المعلم في إعداد البطاقات الأولى، على أن تكون بطاقات جمل، حتى لا يربك التلاميذ بالحروف المفردة[٧].

وهناك أنواع أخرى من البطاقات تُستخدَم في ألعاب القراءة، مثل بطاقات الملاءمة، بحيث تكون في أزواج، وبين كل زوج من البطاقات علاقة معينة:

مثل: نهر وسمك، وسماء ونجوم، ومدرسة وتلاميذ.
أو الخريطة واسم البلد.
أو السؤال والجواب.
(أو اسم العُملة والبلد (ريال/ السعودية، دولار / أمريكا، ين/ اليابان).

---

(٥) انظر اللعبة ٣.

(٦) انظر اللعبة ٥.

(٧) هناك أمثلة للبطاقات الومضية «العرض السريع» انظر اللعبة ٤٤ أما أهم الألعاب التي تدرب على مهارة القراءة فهي ١٧، ١١ و٥.

وتوجد أيضاً البطاقات ذات الوجهين، فترسم على أحد الوجهين صورة شيء ويكتب على الوجه الآخر اسم هذا الشيء بخط واضح.. وهكذا.

ويمكن تلخيص أنواع بطاقات الملاءمة فيما يأتي:

١ كلمات × كلمات
٢ كلمات × عبارات
٣ صور × كلمات
٤ صور × عبارات
٥ عبارات × عبارات

ومن أنواع ألعاب البطاقات أيضاً بطاقات التعرف على الكلمة الغريبة وسط مجموعة من الكلمات بينها علاقة مُعَيَّنَة(٨).

وجميع هذه الأنواع تستخدم في تنمية مهارة القراءة وعلاج عيوبها لدى الدارسين.

ألعَابُ الكِتَابَة

مَرَرنا بالطبع ببعض النشاط الكتابي في ألعاب القراءة التي تناولناها في الفصل السابق.

ويختلف الحال في الكتابة عنه في القراءة، فمن الممكن للدّارس أن يقرأ كلمة أو جملة بِنَظْرَةٍ كُلِّية واحِدة، دون الخوض في شكل كل حرف على حدة، أو في طريقة اتصاله بما قبله وما بعده.

أما في الكتابة، فالدارس مضطر إلى كتابة الحروف ووصلها في

(٨) انظر اللعبة ٣١.

كلمات وإلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحرف وإمكان وصله بما بعده أم لا، وما يحتاج منه إلى النقط وما لا يحتاج.

وتتدرّجُ ألعاب الكتابة[٩] من الألعاب البسيطة التي يكمل فيها الدارس حَرفاً ناقِصاً في كلمة أو يعيد ترتيب حروف لتكوين كلمة، أو يكتب أسماءِ لصور يشاهدها، أو يكمل كلمة ناقصة في جملة، أو يعيد ترتيب كلمات لتكوين جملة مفهومة.. إلى كتابة عبارات أو أوامر أو أمثال أو رسالة يسمعها من زملائه، أو كتابة وصف لصورة أو أشياء في الطبيعة، أو كتابة قصة من مشاهدة صور مسلسلة، أو تسجيل الاختلافات الدقيقة بين صورتين متشابهتين.

الألعاب الاتصالية:

من الملاحظ أن جانباً كبيراً من الألعاب التقليدية في تعليم اللغة يركز على الكلمات المجردة المعزولة عن أي سياق، ويدرب في الغالب على لغة قاصرة عن الانتقال بالدارس إلى لغة الحياة الدقيقة، وتلبية حاجاته ورغباته.

سمات الألعاب الاتصالية وأهدافها

أ) تنمية المهارات الاتصالية

تهدف الألعاب الاتصالية إلى تنمية مهارات مُعَيَّنة مثل الاستماع والكلام، أكثر مما تتّجه إلى تدريب نقاط خاصة في النطق والتراكيب النحوية، ودون أن تبذل محاولات شاقة لضبط اللغة التي تستخدم أو ينبغي أن تستخدم في أية لعبة.

---

(٩) من ألعاب الكتابة: الالعاب ٥، ٩، ١١، ١٢، ١٩، ٢٨.

وإذا كان التنبُّؤ بطبيعة اللغة التي نرغب في التدريب عليها في نشاط ما ذا أهمية كبرى في اختيار المواد التي تلائم فئات معيّنة من الدارسين، فلن يتأتّى لنا - في الألعاب الاتصالية - تحديد مسبق للتراكيب والتعبيرات التي سيجري التدريب عليها في اللعبة(١٠).

فقد يبدو مثلاً في لعبة مثل «استمع إلى الوصف وارسم» انها ستتناول بطريقة أساسية لغة التعليمات أو العلاقات المكانية، عندما يستمع المتسابق إلى وصف زميله لصورة غير مرئية له.

ولكن من المحتمل عند اختبار محتوى الصورة أن يظهر على مسرح الأحداث جانب معنوي غير متوقع في اللغة أثناء إجراء اللعبة.

فالمتباري الذي يشاهد الصورة ويصفها لزميله الذي سيرسمها معتمِداً على وصفه دون رؤيتها، سيحاول قدر الإمكان نقل محتواها بدقة ووضوح وبلغة يفهمها المنفِّذ، حتى تكون الصورة المرسومة أقرب إلى الأصل الموصوف. ولا يتأتى ذلك إلا بمتابعة زَميله أثناء الرسم، وتوجيهه أولاً بأول. وكذلك فإن الذي يرسم لا بد له مِن فهم كل دقائق الوصف. ومثل هذه اللعبة لا يمكن أن تتم دون أن يتحقق الاتصال بين الزميلين.

وعلى العموم، فأمثال تلك الألعاب تولِّد مجالات واسعة لاستخدام اللغة استخداماً طبيعياً من الصعب التنبؤ بمحتواها، لأن الدارسين سيدفعون إلى إخراج أقصى استعمال لكل ما يملكونه من مصادر لغوية في مجالَيْ الكلام والاستماع.

إن هذه الإمكانية الخاصة هي التي تجعل النشاط اتصالياً، فهي تؤدّي إلى استخدام اللغة، وليس إلى التدريب عليها فقط.

---

(١٠) انظر:

British Council. *Communication Games*, 1979. P. 7.

ب) التأكيد على التعاون أكثر من المنافسة .

ففي الألعاب الاتصالية يعمل الدارسون معاً في إتمام مهمة خاصة، مما يؤدي إلى تعزيز الاتصال الهادف وتقويته.

ولعل في التصدي لتحقيق هدف معين، أو لأداء عمل حقيقي ممتع شحذاً للهمم ودفعاً للحوافز أشد من مجرد المنافسة والتباري بين اللاعبين.

جـ) الأداء في أزواج أو في مجموعات

تُؤدَّى الألعاب الاتصالية غالباً في أزواج أو في مجموعات متغيِّرة، فلا يُقَسَّمُ الفصل إلى فِرَقٍ ثابتةٍ جامدةٍ. وهذا يزيد من فرص الكلام، وَيُقَوِّي حاجة الطلاب إلى أن يستمع بعضهم إلى بعض. فالتفاعُل المباشر بين الدارسين هدف يفوق في أهميته قيام المعلم بالوساطة في اتصال التلاميذ بعضهم ببعض.

فالألعاب الاتصالية تصمم على أسس تمكن الدارسين من إجرائها بطريقة ذاتية، معتمدين على أنفسهم ، ومهتدين بتعليمات واضحة سهلة متصلة بكل نشاط.

وهذه الخصائص تتضافر في جعل دور المعلم استشارياً أكثر من كونه إدارياً.

ومهما يكن من أمر، فإن الدارسين سيطلبون النصيحة من المعلم بين الحين والحين، وفي هذه الحالة لن يكون مديراً للألعاب، وإنما تنحصر مسؤوليته بشكل رئيسي في ملاحظة أن الألعاب تجري بطريقة مرضية، وفيما يمكن أن يقدمه من المواد المطلوبة لإجرائها ـ إنْ كانت متوفِّرة لديه ـ وكذلك في التأكُّد من أن جميع الدارسين قد اشتركوا في الأنشطة وتوفَّرت لهم فرص الاتصال دون وساطته.

وتعتبر «ألعاب تبادل المعلومات» مثالاً بارزاً للألعاب الاتصالية التي تَتَّسِمُ بالموضوعية. حيث ان المشترك فيها لا بد أن ينجح في توصيل المعلومات لزميله حتى ينجزا عملا مُعَيّناً.

ويتم ذلك بصِحَّة إعطاء التعليمات وبتلقّيها، كما في «صِف وَكَوِّن» أو «صِف وارسُم».

وهذا يختلف بالطبع عن ألعاب مثل لعبة «ابحث عن الاختلافات» التي يصف فيها اللاعبون ما يَـرَون فقط، ومثل لعبـة «اسأل السؤال الصحيح» التي يلجأ فيها الدارسون إلى استنباط كلمة معينة أو استنتاج عبارة من زملائهم بتوجيه الأسئلة لهم.

وهناك أنواع مدهشة من الاستخدامات اللغوية يمكن أن تنشأ عن «ألعاب تبادل المعلومات»[١١].

وَيُفَضَّلُ البدء بهذا النوع من الألعـاب مع الـدارسين المبتدئين للأسباب الآتية:

١ ـ سيفهم الدارسون بسرعة طبيعةَ العمل الذي يؤدونه والنقطة المطلوبة منهم. وكذلك فَإن نتائج اتصالاتهم يمكن تقويمها تقويماً فـورياً، طالما أن الأمر يتعلق بصورة أو بترتيب بطاقات أو بأشياء من إنتاج أحد الدارسين يمكن مقارنتها بأصولها. فالمعوّل عليه هنا من نجاح الاتصال هو قوة التشابه بين الصورة المنتَجَة والأصل، وتختفي الحاجة إلى قيـامِ المعلِّم بمهمـة التقـويم الفـورِيّ، حيث إن الـدارسين يستطيعون الآن أن يؤدوه بأنفسـهم بالمقارنة البصرية.

---

(١١) انظر الألعاب ٢د، ٢٨، ٢٤.

ومن المفيد أن نتيح لِلدّارسين الفرص لمناقشة نجاحهم أو فشلهم في نهاية اللعبة، حتى يتمكنوا من تحليل خصائص لغتهم التي يحتمل أن تكون قد تسببت في انهيار هذا الاتصال أو قلقلته وانحرافه عن مساره.

ويجب أن يلبّي المعلم طلبات الدارسين إذا احتاجوا لمشورته عند الضرورة، ولكن ينبغي ألا يتدخل أو يقاطع في الكلام.

٢ ـ إمكان أداء هذه الألعاب في أزواج أو في مجموعات صغيرة يجعلها سهلة من حيث التنظيم والسيطرة على الدارسين، وتناسب المعلمين الذين لم يعتادوا على «العمل اللامركزي» للمعلم. ومتى نجح المعلم والدارسون في ذلك، يمكن في هذه الحالة التدرُّج في تقديم الألعاب لمجموعات أكبر، أو تلك المتضمنة لخطوات أطول وأعقد.

٣ ـ وتعتبر هذه الألعاب أقصر الأنواع استغراقاً للوقت وأبسطها من حيث المعدات والمواد المستخدمة.

ومتى فُهِمَت الأمورُ الشكلية والتنظيمية للألعاب، فلا بأس من إضافة مواد أخرى تضفي على الألعاب بُعداً جديداً.

وطبيعة الإيضاحات والشروح والأوصاف المستخدمة قبل عرض الصور وبعدها، سوف تُزَوِّدُ الدارسين بمصدر غني من المفردات والتعبيرات تصلح لألعاب «ابحث عن الاختلافات» التي يوضح فيها الدارسون الاختلافات الدقيقة بين أزواج الصور.

ويمكن تكوين مكتبة خاصة بهذه الأنواع من الأنشطة، من الصحف والمجلات.

أنواع الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية وأعمار الدارسين

الاستمتاع بالألعاب لا يقتصر على سن معينة. فقليل من الأشخاص - بغض النظر عن العمر - يمكن أن يكونوا أقل اهتماماً وولعاً بالألعاب من الآخرين. ويعتمد ذلك على مدى ملاءمة اللعبة للاعبين، وكذلك على الدور الذي يقوم به اللاعب.

وعلى العموم فيمكننا القول إن صغار الدارسين وكبارهم يحبون الاشتراك في الألعاب على السواء (يعتمد ذلك نوعاً ما على خلفيتهم الثقافية والاجتماعية). غير أن الناشئين يميلون إلى أن يكونوا أكثر خجلاً. ولا بد للمرء من أن يأخذ ذلك في الاعتبار وهو بسبيل اختيار الألعاب لهم. ولعل الألعاب التي تجري في أزواج أو مجموعات صغيرة تكون مفيدة في تلك الأحوال.

وَيَتَّضِحُ لِمَن يلاحظُ التدريبات الصفِّية بأنواعها، أن إيمان المعلم بجدوى الألعاب وملاءمتها يؤثِّرُ دائمًا على استجابة الدارسين.

ويقول (اندرو رايت)[١٢] إنه لاحظ أن كثيراً من المواد والألعاب

---

(١٢) انظر: *Games For Language Learning*

التي تستخدم في المدارس الابتدائية بنجاح، يمكن أن تجد قبولاً لدى كثير من رجال الأعمال وذلك نتيجة لاقتناع المعلم وإيمانه الراسخ بها.

العقبات التي تواجه الدارسين الكبار

من الملاحظ أن لدى كبار السن دائماً دوافع كافية لتعلُّم لغة جديدة . ورغم أنهم ليسوا واقعيين تماماً في تقدير الوقت والجهد اللذين يجب أن يبذلا لإحراز التقدُّم في الدراسة، إلا أنهم نادراً ما يحتاجون لعملية دفع إضافية من المعلم.

«أما أهم عقبة تصادف الدارسين الكبار وتؤثر على دراستهم للغة فقلقهم وشكهم في قدرتهم على تعلم مهارة جديدة»[١٣].

وربما يكون منشأ ذلك ما قد سبق لهم أن صادفوه في دراسة اللغة من صعوبات، أو من تأثرهم ببعض الأقوال المضللة والمثبطة المتداولة في كثير من الحضارات:

«التعليم في الصِّغَر كالنقش على الحجر، والتعليم في الكبر كالنقش على البحر».

أو «إنك لن تستطيع أن تعلم كلباً عجوزاً حِيَلاً جديدة».

ولعل العودة إلى قاعات الدرس، وما قد تستثيره من ذكريات غير سعيدة للمدرسة، تشكل عقبة كبرى تضاف إلى ما ذكرنا. وسينشأ هذا بوجه خاص من طريقة تنظيم الفصل ومن أسلوب المعلم في تعامله مع الدارسين.

---

(١٣) انظر:

L. A. Hill and R. D. S. Fielden *English Language Teaching Games For Adult Students*, 1974.

والصورة التالية (شكل ١) تعطي ذلك الانطباع السيئ ، حيث يظهر المعلم بمظهر القائد العسكري.

أسلوب تنظيم الفصل

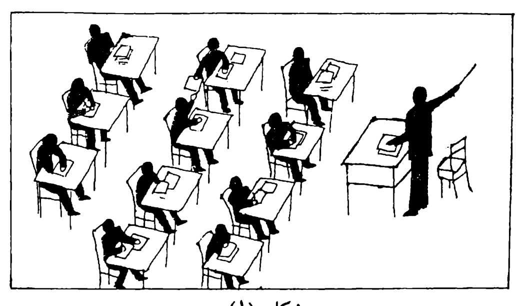
ومن أجل ذلك كان التركيز الآن على المعلم، وعلى المعهد الذي يدرس فيه، للعمل على خلق جَوٍّ بهيج بعيد عن الرسميات، للتغلب على ذلك الشعور بالقلق.

ولا يمكننا أن ننكر أهمية التدريب في تعليم اللغة الجديدة، فبدونه لا يتحقق إلاّ قدر ضئيل من التعلم. ونحن نلاحظ أن الطالب الخجول في الفصل، يميل إلى تَجَنُّب التدريب قدر الإمكان، فيصبح أكثر ارتباكاً وتعقيداً مع تقدم الوقت.

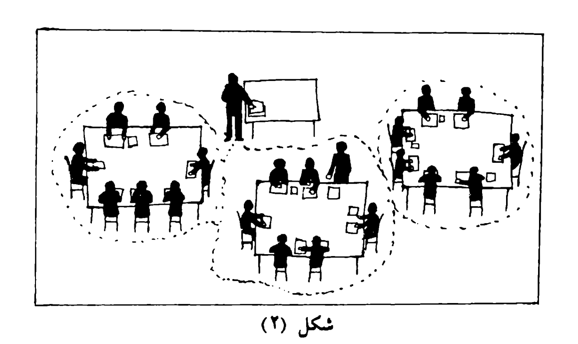
ويمكن أن يكون المعلم واعياً لذلك، ولكنه يدرك أنه إذا لجأ مع هذا الطالب الخجول إلى الأسئلة المباشرة، فإنه قد يسبب له مزيداً من الحرج والارتباك.

أمّا إذا استطاع المعلم أن يخلق مواقف ـ كالتي نقترحها في هذا الكتاب ـ فإن مثل هؤلاء الدارسين سيجدون أنفسهم قد جُذِبوا إلى جو يستطيعون فيه أن ينسوا شعورهم بالنقص، ويبدأوا في الاشتراك في التدريبات كسائر الدارسين المتحمسين.

ونقترح أن يقسم الصّف إلى مجموعات صغيرة، حتى لو كان عدد الدارسين في الصف كَبيراً ـ ٢٥ دارساً أو أكثر ـ فسيكون ذلك مفيداً جداً إذ يتيح الفرص لمزيد من التدريب لأكبر عدد من الدارسين، ويساعد أيضاً في التغلب على تَحَرُّج البعض من التحدث أمام الجمهور الكبير من الطلاب.



شكل (١)



شكل (٢)

وعنـد تقسيم الصف، فإن عمـل المعلم سيتغير حتمـاً، فبينمـا يستطيع أن يعلِّم المجموع كفرد واحد في الشكل (١)، وكل الدارسين يؤدون نفس المهمة، ففي النشاط بمجموعات (شكل ٢) يستطيع المعلم أن يقدم مهام مختلفة تبعاً لحاجة كل مجموعة.

فيمكن أن يجمع بعض الدارسين الـذين يشتركـون في مشكلة خاصة أو آخرين كانوا غائبين أثناء تدريس أحد التراكيب المهمـة.. وهكذا.

ودور المعلم هنا أن يَمُرَّ بين المجموعات، يستمع جيداً وينصت ولا يتدخل إلاّ إذا اكتشف أن إحدى المجموعات قد أساءت فهم اللعبة أو أنها وقعت في خطأ جسيم لا يبدو أن أحد أفراد المجموعة قد تنبه إليه.

وكثيراً ما يوجد في المجموعات التي تتكون من خمسة إلى ثمانية دارسين، مَن يتعرّف على مثل تلك الأخطاء ويلفت النظر إليها.

وقد يساهم المعلم في عرقلة ذلك بسلوكه. فإذا نُظِرَ إلَيه على أنه الشخص الوحيد الذي يعرف الصواب من الخطأ، فسوف يميل أعضاء المجموعات إلى تَجَنُّب مساعدة بعضهم البعض.

أما إذا أظهر المعلم أنه يتوقع من أعضاء المجموعة التعاون والتآزر فإنهم سوف يتقاسمون المسؤولية بشكل أوسع، وتصبح كل مجموعة هي المسؤولة عن مستواها.

ويجد المعلم في هذا الكتاب، ألعاباً للكبار، وأخرى للصغار، وأهم ما يميِّز ألعاب الصغار تأكيدُها على عنصر التنافس. أما الكبار

فهناك دلائل كثيرة تشير إلى أنهم لا يتوقون إلى التباري مع الآخرين، وغاية ما يطمحون إليه هو رفع مستواهم. ولذلك يجب على المعلم أن يحذر من الإلحاح عليهم في هذا الأمر.

ويختلف الأمر تماماً مع الأطفال، فإثارة التنافس بينهم تضفي على الفصل متعةً وحيويةً.

ونؤكِّد مرة أخرى أنَّ على المعلم أنْ يطوِّع الألعاب تبعاً لظروف بيئته وأسلوب التعليم، وكذلك الموقف.

وهناك ألعاب يستغرق أداؤها بضع دقائق فقط، أما تلك التي تتضمن عدة خطوات، فإنها تستغرق وقتاً أطول. ونوصي المعلم أن يستخدم اللعبة كاملة، حيث إن كل خطوة مبنية على سابقتها.. وتلك مبنية على ما قبلها.. وهكذا. هذا وبالرغم من أن كل خطوة من تلك الخطوات كاملة في حد ذاتها.

ويجد المعلم كذلك اقتراحات بتنويع وتطوير اللعبة من آن إلى آخر.

الألعابُ اللغويّة ومُستوَياتُ الدارسين

يمكن لمعظم الألعاب في هذا الكتاب ـ بقليل من التعديل والتغيير ـ أن تُستَخدَمَ للمبتدئين والمتقدمين على حد سواء.

وهناك تنويعات تضاف إلى بعض الألعاب لتناسب مستويات خاصة من الاستعداد والأداء.

ومن المهم أن نذكر أن أكثر الدارسين تَقَدُّماً واجتهاداً في دراستهم يمكنهم أن يجدوا متعةً وفائدةً في الألعاب، إذا كان محتواها وما يستخدم فيها من لغة ذا صلة وثيقة بهم، ومناسباً لمستواهم اللغوي.

تَصْنِيفُ الألعَابِ مِنْ حَيْثُ مَهَارَاتِ اللغَةِ وَعَنَاصِرِهَا

هناك أكثر من طريقة لتصنيف الألعاب اللغوية. وهذه التصنيفات للألعاب يقصد بها معاونة المعلم في جمعها، وكذلك لتسهيل مهمته عند اختيارها لكي يؤديها الدارسون.

ومن الممكن أن نقسم الألعاب إلى عدة أنواع تبعاً للمهارات أو العناصر اللغوية التي تدرب عليها:

مثل: الألعاب الشفهية ـ ألعاب القراءة ـ ألعاب الكتابة ـ ألعاب المفردات ـ وألعاب التراكيب.

ولكن في كثير من الأحيان تتداخل المهارات والعناصر في اللعبة الواحدة، مما يجعل مثل هذا التصنيف بعيداً عن الدقة.

تصنيف الألعاب من حيث طبيعتها العامة وروحها

وهناك أسلوب آخر في تصنيف الألعاب، وهو تقسيمها من حيث طبيعتها العامة وروحها.

مثل: ألعاب صحيح وخطأ - التخمين والحدس - الذاكرة - السؤال والجواب - الصور - الصوت - الكلمات - القصص - الحفلات - الألعاب النفسية - الحظ - الألعاب المتنوعة.

وهذا التصنيف يوضح بجلاء أن هناك أقساماً عديدةً لكل صنف عام من أصناف الألعاب، وأن كل قسم من هذه الأقسام يتناول لغات ومهارات وعناصر مختلفة، وأنه يناسب عدة مستويات من المنجزات اللغوية.

وقد رأينا الأخذ بهذا التقسيم في تصنيف ألعاب الكتاب، مع التأكيد على المهارة اللغوية أو العنصر اللغوي الذي تدرب عليه، وكذلك المستوى المناسب الذي تجري معه اللعبة.

ولعل هذا التقسيم يساعد المعلمين على تطوير ألعابهم الخاصة واكتشاف ألعاب جديدة.

استخدام الألعاب في دروس اللغة

كيفية استخدام الألعاب

إذا لم يكن المعلم معتاداً على استخدام الألعاب اللغوية التعليمية وتنويعها في الصف، فينصح أن يقدمها ببطء، وعلى فترات كنشاط إضافي للكتاب المقرر.

ومتى اعتاد المعلم على الألعاب اللغوية، وتوفرت لديه أنواع منها، يمكن أن يستبدلها بأجزاء المقرر التي يراها غير ملائمة أو ليست مُجدِيَة لتلاميذه.

وهذا الكتاب مرجع للمعلم، وليس مقرراً دراسياً في حد ذاته.

ومن الجوهري عند اختيار الألعاب مراعاة التعبيرات والمصطلحات اللغوية المدروسة، وكذلك أشكال الاشتراك في اللعبة.

وعقب اختيار اللعبة المناسبة، يجدر بالمعلم أن يوضح طبيعتها وأهدافها وقواعدها للدارسين. وقد يضطر ذلك المعلم إلى استخدام لغة التلاميذ، فإنهم إن جهلوا ما يجب أن يعملوه فسينتج بينهم نوع من التشويش والاضطراب.

وكثير من المعلمين يرون ضرورة تجنّب إثارة المنافسات

والتحديات ولكن من الممكن أن تجري معظم الألعاب في هذا الكتاب، بروح من المنافسة الشريفة، لتحقيق منجزات لغوية رائعة، وليس بهدف إنزال الهزيمة بالآخرين.

ومن الخطأ أن نسمح للدارسين بالتباري، وليست لديهم استعدادات متساوية أو متقاربة، إذ إن ذلك تنتج عنه آثار عكسية ويؤدي إلى الإحباط. وينطبق ذلك حتى على المسابقات الفردية في ألعاب التبادل أو التحدي.

فالطالب غير القادر سيستسلم وييأس، والطالب المتفوّق في قدرته اللغوية سينمو نمواً زائفاً.

ونحن نعتقد أيضاً أن من الخطأ إجبار أيّ فرد على الاشتراك في الألعاب، فلا بد للدارس الخجول من أن يمر بمرحلة من «الإعداد للاشتراك» مشابهة لمرحلة «الإعداد للقراءة» لصغار الأطفال.

ويمكن أن يكلّف الدارسون المترددون بالقيام بدور الحكام والمسجّلين.

وإذا طالت اللعبة، أو صعب تغلب فريق على آخر، ينصح بإيقافها وتغييرها إلى لعبة أخرى - شأنها في ذلك شأن كافة الأنشطة الفصلية - وذلك قبل أن يتعب منها الدارسون. وبهذه الطريقة يجدّدون نشاطهم ويستعيدون تركيزهم.

تنظيمُ اللّعْبَة (كيف ينظم الفصل)

العمل الصفي الجماعي، والفردي، والزوجي، وبالمجموعات.

تتضمن كل لعبة من ألعاب هذا الكتاب اقتراحاً بأكثر أشكال التنظيمات الفصلية ملاءمة لإجرائها.

ويعتبر الشكلان الأخيران (الزوجي، والمجموعات) أهم أشكال الأنشطة الفصلية - إذا تَوَخَّينا ضمان قدر كاف من التدريب الشفهي على استعمال اللغة لكل دارس.

العَمَل الصَّفي الجَمَاعي وَالفَردي

وفي العمل الصفي الجماعي توجَّه اللعبة الواحدة إلى جميع الدارسين في الصف، وقد يتطلب الإجراء اشتراك الجميع دفعةً واحدةً أو من يسبق الجميع في الحل، أو تعيين أحد الدارسين لكي ينوب عن الجميع في القيام بها بينما بقية الصف يستمعون.

ويتضح من ذلك أن الدارسين لا يقولون أكثر من جملة أو جملتين فقط في الدرس، وربما في الأسبوع. ولا شك أنه من الخطأ البَيِّن - إذا كانت القدرات الشفهية هدفنا - ألا نتيح للدارس أن يتكلم أو يتبادل الحديث مع غيره.

وبالرغم من احتمال وقوع بعض الأخطاء في النحو أو في النطق أو في التعبيرات أثناء العمل الزوجي أو العمل في المجموعات، فإن العائد على الدارسين يستحق ما نبذله فيه من جهد ووقت.

العَمَل الزّوجي

أهمّ ما يميز العمل الزوجي السهولة وسرعة التنظيم. وذلك بتكليف كل تلميذين من تلاميذ الفصل بأداء نشاط عن طريق التعاون أو التنافس. وهو يتيح فرصاً عديدةً للتدريب المكثف على الاستماع والكلام. ولا شك فإنه أفضل للدارس الخجول من العمل الصفي الجماعي ومن العمل بالمجموعات وهو كذلك أفضل من المجموعات إذا ترتبت عليها بعض المشكلات التنظيمية.

ولهذه الأسباب يفضِّل بعض المدرسين العمل الزوجي أو العمل الصفي العام على العمل بالمجموعات.

العمَل بالمجمُوعَات

تحتاج بعض الألعاب إلى أربعة أو ستة لاعبين. ففي هذه الحالة يكون العمل بالمجموعات أمراً ضرورياً. ولا بد عندئذ من توفير مكان للتنفس في الفصل، ومن تهيئة مجالٍ واسع للحركة بين المجموعات، ليسهل على المعلم الانتقال من مجموعة إلى أخرى.

وهذا يتطلب تعديلاً في نظام حجرة الدراسة، وتغييراً لأماكن بعض الأثاث، ويمكن أن يتم ذلك بسهولة.

أما في حالة ازدحام الفصل - الأمر الذي يصعب معه إجراء هذا التعديل والتغيير - فإن الانتقال خارج الفصل إلى الفناء أو تحت شجرة في حديقة المدرسة مثلاً، قد يساعد في إنجاز دروس ناجحة ومفيدة.

وفي النشاط بالمجموعات يجلس الدارسون على هيئة دائرة أو على شكل حدوة حصان.

ولأغراض المنافسة يحسن أن ينتقى أعضاء كل مجموعة من فريق واحد وبمعنى آخر يجب ألا تتكون المجموعة من دارسين ينتمون إلى أكثر من فريق.

ويجب أن يدوم الشعور بالانتماء إلى المجموعة أو الفريق أطول فترة ممكنة لشحذ الهمم وزيادة الفعالية في الدرس.

وإذا اقتضت الضرورة أن تكون هناك منافسات بين المجموعات فلا بد أن تتشكل كل مجموعة من دارسين ذوي استعدادات متباينة،

ويكون في كل مجموعة من يقابله في المجموعة الأخرى من حيث الاستعداد والمستوى اللغوي.

أما إذا لم يكن هناك تنافس بين المجموعات، فيمكن للمعلم في هذه الحالة أن يختار مجموعات من الدارسين ذوي مستويات متجانسة (أي متقاربة في القدرة اللغوية) لكي تعمل كلّ مجموعة مستقلة بحسب ما يقدم لها.

ويخضع ذلك إلى حد كبير للرأي الشخصي للمعلم.

وكثير من المعلمين ينصحون أن يكون لكل مجموعة قائد. ومع ذلك ـ ومن الخبرة في ميدان الألعاب ـ فإنه يمكن للمجموعات أن تعمل بدقة وكفاءة بغير قائد.

ولكن في حالة اختيار القائد يراعى أن يكون من بين أقدرِ الدارسين وأكفئهم.

ولا ننسى هنا أن نذكر الفائدة من تشجيع بعض الدارسين المتحفظين قليلي الكلام، على القيام بدور القائد، وتدريبهم على تحمل المسؤولية.

وأما مهمة القائد فتتلخص في تأمين حسن تنظيم اللعبة، وفي القيام بدور الوسيط بين المعلم والدارسين.

ودور المعلم ـ أثناء عمل المجموعات ـ هو أن ينتقل من مجموعة إلى أخرى، مستمعاً ومعاوناً ومصححاً إذا اقتضى الأمر.

وإذا لم يسبق للمعلم أن نظّم أعمال المجموعات، ننصح بأن يقدمها بجرعات متدرجة وعلى مراحل.

فيبدأ بتهيئة الدارسين للعمل في مجموعات وتعويدهم عليها، ثم

يضيف الألعاب التي يمكن لصفوف الدارسين (إذا كان ذلك هو نظام جلوسهم في الفصل) بالتباري ضده أو ضد بعضهم البعض. وأخيراً - وبعد عدة أسابيع - يكلف صفوف التلاميذ أن يُجَمِّعوا أنفسهم في مجموعات أصغر ليلعبوا لعبة فيما بينهم.

ويشترط أن يكون الدارسون معتادين على الألعاب التي يُطلَبُ منهم أداؤها، ومتى أصبح العمل بالمجموعات مألوفاً لديهم، فلا بأس من إضافة ألعاب جديدة.

وفيما يلي خطوات العمل في تسيير اللّعب بالمجموعات:

- يشرح المعلم للصف.
- يوضّح بالأمثلة بعض أجزاء اللعبة بالاشتراك مع دارس أو أكثر.
- يُجري محاولة (تجربة) بوساطة إحدى المجموعات أمام الصف.
- يكتب على السبورة المفتاح اللغوي و/ أو التعليمات المطلوبة.
- يقوم بتجربة أوّليّة لِلّعبة لجميع المجموعات.
- يمحو كلّ ما على السبورة من تعليمات أو مفاتيح لغوية.

الفِرق المتنافسة

وبالرغم من فائدة نظام المجموعات، فلا بد أن نواجه الحقيقة - عندما يكون الفصل كبير العدد ومكتظّاً بالتلاميذ - ونقنع بنظام الفرق كبديل عن العمل بالمجموعات.

ويتوقف عدد الفرق على حجم الفصل وعلى نوع الأثاث الذي فيه. ويمكن الاكتفاء بفريقين: أحدهما عن يمين الفصل والآخر عن يساره، ويمكن أيضاً تنظيم ثلاثة فرق: أحدها في الوسط، والآخران على الجانبين. بحيث يتكون كل فريق من صف من التلاميذ أو أكثر.

وإذا سار نظام الفرق المتنافسة ـ فلا بد من إعداد لوحة نتائج تعلّق في الفصل لتسجيل النقاط أولاً بأول.

والتقسيم إلى مجموعات أو فرق ـ يجب ألا يتمّ من وَحي الساعة في كل مرة، وإلا يصبح مضيعة للوقت وباعثاً على الاضطراب والفوضى.

وهناك رأي يقول إنه من الأفضل للتلميذ أن ينتمي إلى نفس المجموعة أو الفريق على مدى العام أو الفصل الدراسي.

ولا شك فإن في كثرة تغيير الفرق وتبديلها إزعاجاً واستخفافاً بشعور الولاء والانتماء إلى المجموعة أو الفريق.

وإذا تسبَّبَ غياب بعض التلاميذ في إضعاف فِرَقِهم، ففي هذه الحالة يُلتَمس لفريقه الأعذار في تقدير النقاط.

ويمكن إطلاق أسماء على الفرق والمجموعات مثل:

مجموعة أو فريق «أبو بكر»، و «عمر»، و «خالد» و «صلاح الدين»...

أو مجموعة أو فريق: الأسود والنمور والفهود و....

أو مجموعة أو فريق: الأحمر والأزرق والأخضر و....

أسْلُوبُ إجْرَاءِ اللّعْبَة

لا نستطيع أن نبدأ لعبة لغوية دون شرح طريقة إجرائها، بزعم أن الطالب سيلتقط سرها بنفسه، ففي كثير من الأحيان يكون من الضروري أن يسبق اللعبة شرح تمهيدي.

وكما أسلفنا فإذا تعذر على الدارسين فهم الشرح باللغة العربية فلا

بأس في هذه الحالة من استخدام لغتهم. (على أن استخدام الإيماءات والإشارات يمكن أن يساعد في تقليل الحاجة إلى لغة الدارسين).

وتحتاج بعض الألعاب إلى شرح تمهيدي، وكثير منها لا يحتاج إلى أكثر من إعطاء مثال لكيفية الإجراء.

ويمكن للمعلم أن يبدأ اللعبة ويقوم بدور القائد، ثم يتناوب بعض الدارسين القيام بدور القائد بعده. وكلما اشترك أكبر عدد من الدارسين في نشاط اللعبة كان أفضل.

مَعَايير (شروط) إجراء الألعاب في فصول اللغة

تجري الألعاب داخل فصول اللغة بثلاثة معايير رئيسية[١٤]:

١ - أن تضيف الألعاب إلى الدرس متعةً وتنوّعاً.
٢ - أن تزيد من فهم الدارسين للغة الجديدة.
٣ - أن تشجّع الدارسين على استخدام اللغة الجديدة.

وتنويعات الألعاب نفسها، يمكن أن تستخدم في التدريب على كافّة بنود اللغة تقريباً.

وبالرغم من أن الدارسين من كافة الأعمار يحبون الألعاب ويستمتعون بها، فلا بد أن يكون لدى معلم اللغة الرغبة في تطويع بعضها لصغار وكبار الدارسين.

ففي لعبة «جحا يقول» مثلاً:

يمكن لصغار الدارسين من الأطفال الوقوف مثلاً أثناء استجابتهم للأوامر: «المس رأسك»، «المس رقبتك».

أما الدارسون الكبار، فيمكنهم البقاء جالسين على مقاعدهم عندما

---

(١٤) انظر: Mary Finochiaro *Teaching Children Foreign Language*, 1964.

يقول جحا: «ضع قلمك على مكتبك» أو «ضع دفترك في حقيبتك» مثلاً.

ولا بد أن تجري الألعاب بسرعة، ولا بد أيضاً ـ بعد تقديم التوجيهات الشارحة ـ من تكرار مفتاح اللعبة أو المثير عدة مرات.

وإذا كانت اللعبة للتنافس (تسجيل النقاط) فمن الواجب أن تجري محاولتان أو ثلاث قبل البدء في التسجيل.

ومن الخبرة في تدريس اللغات يتضح أن بعض الألعاب التي قد تبدو مملة وباعثة على السأم عند أبناء اللغة، يمكن أن تجد قبولاً ومتعةً مع دارسين من غير الناطقين باللغة.

إن أهم ما يجب أن نركِّز عليه هو النشاط المتوقَّع من الدارس أثناء إجراء اللعبة. فهذا هو الذي يحدِّد إنْ كانت لعبة مقبولة ونافعة أم مجرد تدريب آلي بحت.

وإليك هذا المثال الذي يوضح ذلك:

يضع المعلم بعض الأقلام على أماكن مختلفة من مكتبه، ويسأل أحد الدارسين:

ـ «أين القلم الأحمر؟».

وبما أنه من الواضح أنّ القلم فوق الكتاب، فسيفهم الدارس السؤال كالآتي:

«ما الجملة العربية التي تصوِّر موضع القلم؟».

ولكن إذا اتبع المعلم أسلوباً آخر، وبدأ بقوله:

ـ «انظروا جيداً إلى الأقلام وأماكنها».

ثم يعمل على إخفاء ما على مكتبه. ويسأل:

- «أين القلم الأحمر؟ هل تتذكّر؟».

في هذه الحالة تنشأ عملية تَحَدٍ لِقُوَى ذاكرة الدارس، ويستثار بالتالي للتفكير والكلام.

وأهم من ذلك، فإن الدارس غير الناطق باللغة العربية سيفهم السؤال ويفكر فيه بنفس الطريقة التي يفهم بها المتكلم العربي ويفكّر.

جَمْعُ الألعَابِ الجَدِيدَة

تعتبر كلّ الألعاب أو الأنشطة ـ التي تستخدم اللغة ويستمتع بها الدارسون ـ مواد تعليمية لغوية.

ومن الممكن أن تعثر على ألعاب جديدة بالاطلاع على المجلّات والصحف وبرامج الإذاعة والتلفزيون، وكذلك من ألعاب الحفلات.

ولا شك فإنه من الصعب العثور على لعبة جديدة لتدريب لغوي مُعَيَّن، في اللحظة التي تحتاجها إليه. ومن المفيد ـ إذن ـ أخذ الحيطة لذلك، بأن تجمع عدداً من الألعاب لتستخدمها عند الحاجة كُلَّما سَنَحَت الفُرصَة.

والألعاب التي لا تحتاج إلى مواد أو وسائل معينة، يمكن وضعها في ملف، أما الألعاب التي تحتاج إلى وسائل أو مواد بصرية، فيمكن وضعها في أظرف أو علب، وكتابة عنوان اللعبة أو وصف موجز لها على الظرف أو العلبة، أما التفصيلات والمواد المستخدمة فتوضع في الداخل.

ومن المهم عند جمع الألعاب أن تدوّن ملاحظات عن اللغة المطلوبة للتعليمات والشرح، وكذلك اللغة التي سيستخدمها اللاعبون.

(يُتَوَقَّع في بعض الألعاب ـ أن يستمع المشتركون فقط، أو أن يفهموا ـ وعلى سبيل المثال أن يشيروا إلى صورة أو ينفِّذوا أمراً).

لـذلك يتحـدد مستوى اللغـة بنوع الاستخـدام، وليـس بوسـاطة المفردات والتراكيب فقط.

غرفة الألعاب اللغوية

من الممكن للمؤسسات التعليمية - إذا أدخلت أسلوب التعليم بوساطة الألعاب اللغوية - أن تجهِّز غرفة خاصة للألعاب، يشرف عليها أحد المعلمين، ويدخلها الدارسون في حصص النشاط اللغوي. وفي هذه الحالة يجب أن تكون هناك سجلات للألعاب المختلفة، وجميع المعدات والأدوات الخاصة بكل لعبة، وبيان بعدد المشتركين فيها وشرح موجز لطريقة إجرائها. وعلى الدارسين أن يعتمدوا على أنفسهم في أداء الألعاب تحت إشراف المدرس المسؤول.

- لغة تنظيم الألعاب وإدارتها:

أوامر عامّة وتعليمات

لغة المعلم: لا تَتَسَرّع
أُنظُر
استدِر
قِف في الصّف
اثنين . . اثنين
واحد فقط

لغة الدارس: أسرع
أُسكُت
اِنتبِه

التنظيم

أشياء مطلوبة للدرس

لغة المعلم:

يا أحمد، هل	تستطيع يمكنك	إعطائي	القلم المقص ؟ المسطرة

من فضلك	ابحث عن	المسجل الفانوس السحري	في المخزن. في المختبر. في الخزانة.

احضر لي ناولني أعطني	قلماً بعضَ الورق الطباشير	لو سمحت.

تحتاج إلى أقلام ، ومساطر، ومقصات، . . .

سوف تحتاج إلى . . . .

ستحتاجون جميعاً إلى . . .

سيحتاج كل واحد إلى قلم، ومسطرة، ومقص، . .

هل	لديك لديكما لديكم لـديكن	أقلام، ومساطِر، ومَقَصّات؟

ارفع يدك	عندما تحتاج إلى شيء... إذا لم تأخذ شيئاً...

ماذا	تريد؟
ألا	تأخذ؟

انظر	هناك واحد/ واحدة. هذا/ هذه واحد/ واحدة هنا.

تعال	خذ ه / ها.
تعالوا	خذو ه / ها.

واحد لك.. وواحد لك....

لكل فرد	واحد اثنان. ثلاثة. أربعة.

واحد لكل | اثنين.
ثلاثة.
أربعة.
مجموعة.

مَن يعطي أحمدَ قلماً / مسطرة..؟

لغة الدارس: من فضلك هل يمكن أن أبحث عن | الأقلام؟
المقصات؟
المساطر؟

آسف . أنا لا أجد | الأقلام.
المقصات.
المساطر
شيئاً.

لم آخذ | قلما.
واحدا.
شيئا.

انظر يوجد واحد/ واحدة | هناك.
على الطاولة.
على المكتب.
عند النافذة.

مِن فضلك هل يمكن أن آخذ. . . ؟
واحد/ واحدة لك. . ، وواحد/ واحدة لك. .

تَرتيباتُ غرفةِ الدِّراسةِ

لغة المعلمَ:	حَرِّك	المكتب	هُنا.
	ضَع	المكاتب	هُناك.
	خُذ	مكتبك	إلى الخَلف.
	أرجِع	الكرسِيّ	إلى مكانِها/ ه.
		. . . . .	

تقسيمُ التَّلاميذِ إلى مجْموعَات

لغة المعلم:	العب	مع من يجلس	بجانبك.
	اعمل		أمامك.

العبوا	اثنين. . اثنين.
اعملوا	ثلاثة. . . ثلاثة.
	أربعة. . . أربعة.
	في مجموعتكم.
	مع فريقكم.

يا محمد هل يمكنك الجلوس	خلف أمام بجانب	أحمد؟.

اذهب اذهبوا	إلى	مجموعتك مجموعاتكم	الآن.

في مجموعات بنفسك.	في مجموعتك.

أنت قائد	المجموعة. الفريق.

الذي بعده

دور من هذا؟

لغة الدارس:

أريد	العَمَلَ مَعَ.. أن أذهَبَ.. أن أنظُرَ. أن آخُذَ دَورا..

لَم آخذ دَوري حَتّى الآن.

اعمل أنتَ	أوّلاً . بَعدي .

أُريدُ	أن أعملَ	أوّلا .
نُريدُ	أن نَعملَ	بَعدَكَ /ه / هُم .

لغة تنظيم اللّعبة

لغة المعلم:

أُولا .

بَعدَ ذلك .

دَورُ مَنِ الآن؟

أخيراً .

عليكَ الدَّور.

هَل هُو دَورُك؟

مَن لَم يَأخُذ دَورَهُ بَعد؟

اعملوا بالدُّور.

أنشطة أخرى

لغة المعلم:

عِندما تحتاجُ إلى مُساعَدَة، ارفع يَدَك .

مَن يُريدُ	المُحاوَلَة؟ أن يُجَرِّب؟

يَجِبُ عَلَيكَ أَنْ. . .
مِنَ الواجِبِ أَنْ. . .

التَّقويم

لغة المعلم:

أَظُنُّ أَنَّ	هَذا	أفضلُ مِن	ذَلِك.
	هَؤلاء		أولَئِك.

لا أَظُنُّ أَنَّ هَذا مِثلُ ذَلك.
أَحسَنت ـ أَحسَنتُم ـ جَيِّد ـ جَيِّد جِدا ـ مُمتاز ـ عَظيم
خَطَأ ـ لَيس صَحيحاً ـ لَيس صحيحاً بِالمَرَّة.

لغة الدارس:

هل هذا صَحيح؟

أعتقد أَظُنُّ	هُوَ جَيِّد. هَذا عَظيم. هَذا لَيس صَحيحاً.

التَّعبيرات الشَّخصيَّة المتَبادَلَة

لغة المعلم:

ما الأمر؟
هَل يُمكِنُ أن أُساعِدَك؟
نَعَم. وَهُوَ كَذَلِك.

لغة الدارس:

مِن فَضلِك هَل تَسمَح؟	يا أُستاذ.
هَل تَسمحين؟	يا أُستاذة. يا آنِسة.

هَل تُحِبُّ أن...؟
هَيّا...
نَعَم، لا، بَلَى.
طَبعاً، بِالطَّبع.
انتظِر لحظَة.
أَسرِع.
انتَهَيت.

أنواع الألعاب :

١ صحيح وخطأ

١ ـ احترس مِنَ الخطأ.
٢ ـ أعِد الجملة إن كانت صحيحة.
٣ ـ صَحِّحني إن اخطأت.

٢ التخمين

٤ ـ الصُّندوق.
٥ ـ عَمَّ يتحدث؟.
٦ ـ وَأخيراً انتهيت.
٧ ـ ابحث.. واعثُر.
٨ ـ فيم أفكر؟.
٩ ـ هل تعرف السبب؟.
١٠ ـ الأشياء الضائعة.

٣ الذاكرة

١١ ـ رِسالةٌ بالفم.
١٢ ـ ماذا تَتَذَكَّرُ مِن هذه الأشياء؟.
١٣ ـ البطاقات المتلائمة.
١٤ ـ البيت الذي بناه أحمد.
١٥ ـ هل أنت قوي الملاحظة؟.

٤ السؤال والجواب

١٦ ـ نصف الصف يعرف.
١٧ ـ اختبر معلوماتك.
١٨ ـ تكلَّم بالأسئلة.
١٩ ـ عشرون سؤالاً.

٥ الصور

٢٠ ـ هل تعرف ما أرسم؟.
٢١ ـ هل يمكنك أن ترسُم مثلي؟.
٢٢ ـ ما أغرَبَ هذا المنظر.
٢٣ ـ الصُّوَر المتوقعة.
٢٤ ـ التوائم السعيدة.
٢٥ ـ ابتمع إلى الوصف وارسم.
٢٦ ـ ابحث عن الاختلافات.
٢٧ ـ هل أنت شاهد جيِّد؟.
٢٨ ـ صِف لي الطريق.

٦ الصوت

٢٩ ـ هل تعرف صوتي؟.
٣٠ ـ مُسَجِّل العجائب.

٧

الكلمات

٣١ ـ الكلمة الغريبةُ تخرج.
٣٢ ـ سلسلة الكلمات.
٣٣ ـ كل ثلاثة معا.
٣٤ ـ مَن أنا؟
٣٥ ـ أضف كلمة.
٣٦ ـ خمسة، أربعة، ثلاثة، اثنان، واحد.

٨

القصص

٣٧ ـ القصص الخيالية.
٣٨ ـ أكمل القصة.
٣٩ ـ بالرموز فقط.

٩

الحفلات

٤٠ ـ ممنوع اللمس.
٤١ ـ علبة الكبريت.

١٠

الألعاب النفسية

٤٢ ـ القياس بمجرد النظر.
٤٣ ـ الفتاة الشابة والسيدة العجوز.
٤٤ ـ هل ترى بسرعة؟

١١

الحظ

٤٥ ـ أنا الأول.

١٢

الألعاب المتنوعة

٤٦ ـ فكرة.. بدون كلام.
٤٧ ـ فيم يستخدم؟
٤٨ ـ بطيخ/ شمام.
٤٩ ـ البحث عن الكنز.
٥٠ ـ الأوراق الممزقة.
٥١ ـ شاهد بأصابعك.

الألعاب

١
صحيح وخطأ

١	احترس من الخطأ

اللغة : تكوين جُمل في صيغة الإثبات،

الموضوع : ثُمّ تحويلها إلى صيغة النفي ـ استخدام أدوات النفي وبخاصة «لا» و «ليس».

نوع الاتصال : الاستماع إلى التفاصيل

المهارات : الكلام والكتابة في مجموعات وفي أزواج

درجة التحكم : حُرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ١٥ ـ ٢٠ دقيقة لإعداد النّص
٣ ـ ٤ لِكُلِّ دارسٍ يقرأ النص

الإعداد : لا شيء
إلا إذا أردتَ أن تعدَّ ما ستقوله.

الإجراء : جماعي/ مجموعات/ أزواج
ناقش مع طلابك فكرة أن هناك دائمـاً بعض الناس يحبون إيقاع الآخرين في بعض الحماقـات. ووضّح

لهم أن هذه اللعبة ستدرِّب الدارسين حتى لا يقعوا في مثل هذه الأمور.

أخبرهم أنك ستتكلم وسَتُضَمِّن كلامك بعض العبارات الخاطئة، وعلى الدارسين رفع أيديهم بمجرد سماعهم عبارة غير صحيحة، ثم اذكر أين الخطأ.

وعندما تُفهَم الفكرة يمكن لعبها في مجموعات أو في أزواج.

ويمكن للدارسين إعداد كلامهم في الفصل أو في المنزل.

المعلم أو دارس ١ : ذهبت أمس إلى المدينة وشاهدت سيارة مدهِشَة كان لها ست أرجل وتمشي . .

دارس ٢ : هذا خطأ. ليس للسيارة أرجل.

المعلم : آسف. هذا صحيح. وكانت تجري بسرعة وكنت عند الصيدلي أشتري بعض الخبز . .

دارس ٣ : لا. الصيدلي لا يبيع الخبز.

المعلم : بيروت عاصمة العراق.

دارس ٤ : لا. بغداد عاصمة العراق.

٢ أَعِد الجملة إن كانت صَحيحة

اللغة : إعادة عبارات بعد المعلم

الموضوع

نوع الاتصال : تمييز عبارات صحيحة من عبارات خاطئة

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : المعلم

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠دقائق

الإعداد : أعدّ من ١٠ إلى ١٥ صورة، يمكن أن يراها الجالس في الصف الأخير في الفصل، بحيث توضّح كل صورة حدثاً مختلفاً: الجري، السباحة، القفز العالي، التسلق. .
جَهِّز عدة عبارات صحيحة وأخرى خاطئة عن محتوى كل صورة.

الإجراء : جماعي للصف
اعرض صورة على التلاميذ. ثم اطلب من الدارسين

أن يعيدوا العبارة بعدك إذا كانت صحيحة، وإلاّ يعيدوها إذا كانت خاطئة.

ومن الممكن أن تتبارى مع الفصل. خذ نقطة عندما تجعل الصف يعيد بعدك جملة غير صحيحة. وأعط الصف نقطة عندما يعيدون جملة صحيحة، أو يتجاهلون غير الصحيحة.

المعلم: هُوَ يجري

الصف: هُوَ يجري

المعلم: (نقطة لكم)

هي تسبح

الصف: ــــ

المعلم: (نقطة أخرى لكم)

٣ صححني إن أخطأت

اللغة : التعرّف على الأخطاء وتصحيحها

الموضوع

نوع الاتصال : التدخل باستعمال «آسف، أنت قلت..» «وكان يجب أن تقول..»

المهارات : استماع وكلام وقراءة

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ١٠ دقائق

الإعداد : أي نص يمكن توفيره لجميع الدارسين (مثل درس في كتاب المطالعة)

الإجراء : جماعي للصف/ مجموعات/ أزواج
اقرأ النص وتعمّد تغيير بعض الكلمات. يتابع الدارسون النص في الأوراق التي بين أيديهم، ثم يستوقفونك عند ملاحظتهم لأحد هذه التغييرات.

عندما تُفهَم اللعبة، يمكن لعبها في أزواج

مثال: اقرأ النص وتعمد تغيير جميع الكلمات، بينما يتابعك الدارسون.

: دارس: آسف، لقد قلت : كلّ

وكان يجب أن تقول: بعض.

٢
التخمين

٤ الصندوق

اللغة : تسمية الأشياء ووصفها والتعرف عليها.
استخدام بعض الأسماء مثل (ساعة، مشط، منديل..).

الموضوع : استخدام بعض الصفات مثل (فضّي، ذهبي، أزرق..)
استخدام ضمائر الملكية مثل (ياء المتكلم وهاء الغائب وكاف المخاطب).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق

الإعداد : صندوق كبير أو حقيبة كبيرة
تأكد من جود أشياء صغيرة يمكن للدارسين معرفة أسمائها والتعرف عليها.
يمكن وضع الأشياء في جيبك بدلاً من الحقيبة أو الصندوق.

الإجراء : جماعي للصف.

تجوّل في الفصل ملتقطاً عشرة أشياء صغيرة. اطلب من الدارسين نطق اسم الشيء قبل أن تضعه في الصندوق أو الحقيبة. ضع يدك في الصندوق وامسك أحد هذه الأشياء ولا تخرج يدك به.

المعلم : ماذا في يدي؟

دارس : المشط.

المعلم : لا.

دارس ٢ : ساعة.

المعلم : نعم.

عند هذه النقطة اتّجه نحو الدارس الذي قال التخمين الصحيح وأعطه الشيء. وإذا استطاع دارس آخر أن يضيف إفادة جديدة خذها مرة ثانية وأعطها لهذا الأخير. ويمكن لدارس ثالث إعطاء إفادة أخرى صحيحة لكي يكسب الشيء.

دارس ٣: هي ساعة فضية (يأخذ المعلم الساعة ويعطيها لدارس ٣).

دارس ٤ : هي ثمينة / ساعة يد.

دارس ٥ : هي سويسرية / يابانية.

وفي نهاية اللعبة استغل ضمائر الملكية أثناء إعادة الأشياء إلى أصحابها.

المعلم : لمن الساعة؟.

دارس : هذه ساعتي.

المعلم : خذ ساعتك.

٥ عم يتحدث؟

اللغة : وصف الأشياء والناس وعلاقاتهم بعضهم ببعض وقرابتهم.

الموضوع : استخدام جمل تامة

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ١٠ ـ ٢٠ دقيقة للإعداد الكتابي.
من ٥ ـ ١٠ للاستماع والكلام في أزواج.

الإعداد : أعدّ بعض العبارات التي تصف أحد الأشياء الموجودة في حجرة الدراسة كمثال للدارسين:
(السبورة سوداء)
(النافذة مفتوحة)

الإجراء : جماعي للصف، ثم في مجموعات أو في أزواج.

أعمل اللعبة بنفسك. فكر في أحد الأشياء الموجودة داخل الفصل، أو في صورة على الحائط ثم صفها. اطلب من الدارسين أن يرفعوا أيديهم إذا عرفوا ما تصفه لهم. اختر أحدهم ليقول التخمين. إذا كان تخمينه صحيحاً أخبر الدارسين بذلك.

ثم كلفهم بإعداد وصف كتابي عن أشياء مختلفة يختارونها، ويمكن أن يكون ذلك واجباً منزلياً. ومن المفيد كتابة بعض المفردات التي قد يحتاج إليها الدارسون.

هو/ هي ـــــ (لون)

هو/ هي ـــــ (حجم)

هو/ هي ـــــ (شكل)

مصنوع من ـــــ (مادة)

يستخدم في ـــــ (غرض)

هو/ هي ملك لـ ـ (شخص)

ويمكن اختيار الأشياء المناسبة لكل مستوى.

٦ وأخيراً انتهيت

اللغة- : معرفة اسم نشاط ما أو فعل معيّن عن طريق التمثيل الصامت.

الموضوع : استخدام «كان» مع الفعل المضارع (كُنتُ تمسح) والإجابة بالنفي (لا، لم أكن أفعل) وبالإيجاب (نعم، كنت. . .).

المهارات : كلام

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق لكل.

الإعداد : اطلب من كل تلميذ أن يكتب اسم نشاط ما يمكن أداؤه بالتمثيل الصامت، ولا يخبر به بقية التلاميذ.

الإجراء : جماعي للصف

اطلب من أحد الدارسين الحضور إلى مقدمة الفصل

وإخبارك بهدوء ما سوف يقوم بتمثيله. ثم يمثل النشاط بدون أي كلام وعند الإنتهاء منه يجب أن يقول: «آه.. وأخيراً انتهيت». ثم يجيب على أسئلة بقية الدارسين. والدارس الذي يخمن النشاط ويعبر عنه تعبيراً صحيحاً يأخذ دوره في التمثيل الصامت. مثال:

دارس ١ : (يمثل ويقول) آه.. وأخيراً انتهيت.

المعلم : والآن ماذا كان يفعل؟ اسألوه.

دارس ٢ : هل كنت تمسح سبورة؟

دارس ١ : لا، لم أكن أفعل ذلك.

دارس ٣ : ولكنك كنت تمسح شيئاً. أليس كذلك؟

دارس ١ : نعم، كنت أمسح شيئاً.

دارس ٤ : هل كنت تمسح نافذة؟

دارس ١ : لا، لم أكن أمسح نافذة.

٧ ابحث. . . . واعثر

اللغة : إلقاء أسئلة باستخدام هل + ظرف + مكان (هل هي تحت الورقة؟).

نوع الاتصال : تقديم اقتراحات باستخدام: هيًا + فعل + شيء + حرف جر + مكان. هيا نضع الساعة في حقيبة أحمد تنويع: هل هو مُخَبًا في. . . (صيغة اسم المفعول)

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : بواسطة قائد

المستوى : مبتدئون وفي التنويع متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٥ دقيقة

الإعداد : بدون

الإجراء : جماعي للصف

يخرج دارس أو دارسان من الفصل. ويتفق الصف إلى إخفاء شيء صغير.

الصف: هيا، نخبىء هذه الساعة.

لا، نخبىء هذا القرش:

هل نخبئه تحت صندوق الطباشير أو فوق هذا الرف؟

وعندما يتم إخفاء الشيء نادِ على الدارس أو الدارسين واطلب منهما محاولة العثور على الشيء المخبأ، وذلك بإلقاء أسئلة:

الدارس ١: هل هو في الجزء الأمامي للحجرة؟

الصف : نعم.

الدارس : هل هو فوق الخزانة؟

الصف : لا.

تنويع : في المستوى المتوسط

يطلب من المتباري أن يستخدم صيغة اسم المفعول. وذلك بأن يقوم بإخفاء الشيء نصف الدارسين، والنصف الآخر هو الذي يجيب عن الأسئلة. ويكون ذلك بمثابة تبرير لطريقة الأسئلة.

الدارس: هل هو مُخَبَّأ في الجزء الخلفي من الفصل؟.

٨ فيم أفكر؟

اللغة : مراجعة مفردات في موضوع معين.

الموضوع : الاستفسار باستخدام الأسئلة.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق

الإعداد : لا شيء

الإجراء : أزواج

يقف المعلم وأحد الدارسين، أو يقف دارسان معاً أمام الصف. يختار المعلم أو الدارس شيئاً من مجموعة أشياء قد سبق دراستها ثم يهمس به لزميله قائلاً:

دارس١/ معلم: أنا أفكر في (رياضة)

(رقم ـ اسم بلد ـ تاريخ ـ شهر ـ وقت ـ نشاط...)

ثم ينادي على دارس آخر في الصف ليخمن ما يفكر به.

دارس ٢ : هل تستخدم كرة في لعبها؟

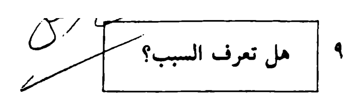
دارس ١/ المعلم: لا.

دارس ٢ : هل هي «الفروسية»؟

دارس ١ /المعلم: لا.

دارس ٢ : هل هي «السباحة»؟

دارس ١/ المعلم: نعم.



٩ هل تعرف السبب؟

اللغة : تخمين سبب حدوث بعض الأشياء وتعليلها.

الموضوع : السؤال بـ «لماذا»؟

نوع الاتصال : الإجابة باستخدام «اللام» أو «لأن» أو «بسبب» ونفي الفعل الماضي بـ «ما» (ما لعب ـ ما لبس. . .)

المهارات : كتابة واستماع وقراءة وكلام

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : ورقة وقلم لكل دارس

الإجراء : جماعي للصف / فردي
قبل البدء في اللعبة اكتب مثالا على السبورة:

نمت أمس نوماً هادئاً. لماذا؟
(لأني ذهبت إلى النوم مبكراً)

ثم اطلب من جميع الدارسين كتابة عبارة كالمثال السابق دون أن يُطلِعَ عليها أحداً. على كل منهم أن يكتب ما فعله مع ذكر السبب كما هو مبين في المثال.

بعد الكتابة اطلب من الدارسين واحداً واحداً الحضور إلى مقدمة الصف وقراءة ما فعله فقط ثم يسأل : لماذا؟.

وعلى بقية الدارسين أن يخمّنوا السبب. والدارس الذي يستطيع أن يأتي بالتخمين المطابق لما في الورقة يأخذ دوره. وهكذا.

المعلم: (الدارس الأول سيخبركم شيئاً. وسيسألكم عن السبب. استمعوا جيداً وحاولوا معرفة السبب).

دارس١ : أخي شعر بمغص في بطنه أمس. لماذا؟

دارس٢ : لأنه لعب مباراة في الكاراتيه.

دارس١ : لا، (هو ما لعب مباراة في الكاراتيه).

دارس٣ : لأنه لبس ملابس خفيفة.

دارس١ : لا، (هو ما لبس ملابس خفيفة).

دارس٤ : لأنه أكل بسرعة.

دارس١ : نعم.

المعلم : حسناً. عُدْ إلى مقعدك (دارس١)
وأنت تعالى إلى هنا. دورك الآن (دارس٤).

ملاحظة: يجب أن تكون الأسباب التي يكتبها الدارسون معقولة وليست صعبة التوقّع أو سخيفة.

١٠ الأشياء الضائعة

اللغة : معرفة الأماكن التي ضاعت فيها الأشياء عن طريق الأسئلة.

الموضوع : (هل بَحَثتَ عنها في..؟ هل هي في..؟)

نوع الاتصال : استخدام الظروف (فوق - تحت - أمام - خلف - عند - داخل..)
استخدام الماضي (بَحَثْتُ) والماضي المنفي (ما وَجَدتُ)

المهارات : استماع وقراءة وكلام

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : أَعِدَّ عدداً من البطاقات واكتب في كل منها اسم شيء وكذلك مكاناً مناسباً له ويفضل استخدام بعض ظروف المكان.
أمثلة: المحفظة - تحتَ المكتب / الجورب - في

الحمام / الصحيفة ـ خلفَ الراديو / الكتاب ـ فوقَ الرف.

الإجراء : جماعي للصف

اطلب من أحد الدارسين الحضور إلى مقدمة الصف ويختار إحدى البطاقات، ثم يقرأ ما كتب فيها بصمت (مثلًا: المحفظة ـ تحت المكتب)

ثم يقول للصف:

ضاعت مني (المحفظة) بحثت عنها وما وجدتها.

ثم يبدأ في الرد على الأسئلة التي يوجهها إليه بقية الدارسين، مستخدمين الظروف وحروف الجر والأماكن المختلفة.

دارس ٢ : هل بحثت عنها فوق الرف؟

دارس ١ : نعم. بحثت عنها فوق الرف وما وجدتها.

دارس ٣ : هل بحثتَ عنها داخل الخزانة؟

دارس ١ : نعم. بحثت عنها داخل الخزانة وما وجدتها.

دارس ٤ : هل بحثت عنها في درج المكتب؟

دارس ١ : نعم. بحثت عنها في درج المكتب وما وجدتها.

(المعلم : أصبحتَ قريباً جداً)

دارس ٥ : هل هي في مكانٍ قريبٍ من المكتب؟

دارس ١ : نعم. . . .

٣
الذاكرة

١١ رسالة بالفم

اللغة : إعادة جمل كاملة.

الموضوع : تذكّر التفاصيل الدقيقة وتسلسلها.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة

درجة التحكم : إشراف المعلم/ في المستوى المتقدم حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق

الإعداد : جَهِّز رسالة قبل الدرس مثل:

لا تنس إحضار حقيبتي التي نسيتها عندك، ففيها أوراق هامة. وجدت في حقيبتك التي أخذتها خطأً بعض الملاعق والشوَك والسكاكين. سأنتظرك في الثالثة والنصف في سيارة زرقاء أمامَ الباب الخلفي لقصر الحمراء.

الإجراء : جماعي للصف

قَسِّم الفصل إلى قسمين. أرِ الرسالة للدارس الأول في

كل صف لمدة نصف دقيقة. ثم أعطِ اشارة لكي ينقلها كل واحد إلى مَن يجلس بجواره بالهمس في الأذن. ثم يقوم الذي تَلَقّى الرسالة بنقلها إلى مَن يليه. وهكذا حتى الدارس الأخير في كل صف.

أولا: حَدِّد الفريق الذي نقل الرسالة أسرع من الآخر.

ثانيا: يكتب الدارس الأخير في كل من الفريقين الرسالة التي تلقاها. ثم يقف كل منهما ويقرأ الرسالة.

في النهاية اقرأ الرسالة الأصلية، ووازن بين الفريقين ستجد مفارقات مضحكة.

١٢ ماذا تتذكر من هذه الأشياء؟

اللغة : وصف الأشياء والأماكن.

الموضوع : وفي تنويع (١) الأعداد وصيغ الجمع (٣ حقائب و ٤ أقلام ونظارة واحدة)

نوع الاتصال : وفي تنويع (٢) وصف كتابي.

المهارات : استماع وكلام وكتابة وقراءة

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : مبتدئون/ متوسطون

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق

الإعداد : جَهِّز مجموعة من أشياء صغيرة أو صور لها مما يعرف الدارسون أسماءها. ثم ضعها على المكتب أمام التلاميذ وتأكّد من أنهم جميعاً يستطيعون رؤيتها، ويمكنك أن تمسكها واحدة واحدة وتعرضها على التلاميذ لمدة ثوان. جَهِّز قطعة من القماش أو ورقة كبيرة يمكن أن تغطي جميع هذه الأشياء.
سيحتاج كل دارس إلى قلم وورقة.

الإجراء : جماعي للصف ثم عمل في أزواج

ضع ٦ ـ ٨ أشياء على الطاولة أو علق ٦ ـ ٨ لوحات على السبورة. قل للدارسين إنك ستختبر قوة ملاحظتهم وذاكرتهم. أعطهم ٢٠ ثانية للنظر إلى الأشياء و/ أو الصور ثم غطِّها بقطعة القماش. اطلب من الدارسين أن يكتبوا في ورقة العدد الذي يستطيعون تذكُّره من أسماء الأشياء التي شاهدوها. ثم اطلب منهم أن يقرأوا عليك ما كتبوا. المعلم: ماذا كتبتَ ؟ أو ماذا تتذكر؟

أخيراً أزِح القماش أو الورقة واطلب من الدارسين مقارنة ما كتبوه بالأشياء و/ أو بالصور.

تنويع (١) : الأعداد والجمع: عندما تريد أن يتدرب الدارسون على الأعداد وصيغ الجمع، اختر أشياء وصوراً مكررة. فمثلا: ٣ حقائب و ٤ أقلام ونظارة واحدة.

تنويع (٢) : الوصف: إذا كان الطلاب متقدمين يمكن أن تريهم حوالى ١٥ شيئاً أو صُوراً لها. ثم اطلب منهم أن يكتبوا ما يتذكرون، ويصفوا الأشياء بالتفصيل. وللتسهيل يمكنك أن تريهم الأشياء واحداً بعد الآخر بدلاً من عرضها عليهم مرة واحدة. وعندما يكتب الدارسون كل شيء يتذكرونه، يتبادل كل منهم ما كتبه مع جاره، ليقوم بتصحيحه له، بينما تريهم الأشياء أو الصور مرة ثانية. مثال:

المعلم : ما هذا؟

دارس ١ : منديل.

المعلم : هل تذكّره عبد الرحمن؟

دارس ١ : نعم.

المعلم : ماذا كتب عنه؟ كيف وصفه؟

دارس ١: كتب: (يقرأ ما ذكره جاره) كان أحمر وأخضر ومن القطن، ومتوسط الحجم..

المعلم : هل هذا صحيح؟

دارس ٢ : لا. هو لم يكن أحمر. كان برتقالياً.

المعلم : حسن....

١٣ البطاقات المتلائمة

اللغة : التعليق على البطاقات المتلائمة

الموضوع : الموافقة أو عدم الموافقة بطريقة مهذبة (آسف، أنا لا أوافق)

المهارات : استماع وكلام وقراءة

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : جَهِّز مجموعة من ٢٠ بطاقة لكل مجموعة من ٤ أو ٥ لاعبين (ومن الممكن أن يكلَّف الدارسون بإعداد البطاقات بأنفسهم) في كل مجموعة ١٠ أزواج، كل زوج من البطاقات بينهما علاقة ما، كما في الأمثلة التالية:

١ ـ صورة: اسم.

٢ ـ خريطة: اسم البلد.

٣ ـ عنوان كتاب: اسم المؤلف.

٤ ـ سؤال: جواب.

٥ ـ بلد: اسم العملة.

سويسرا فرنك

كويت دينار

سعودية ريال

أمريكا دولار

الإجراء : مجموعات / أزواج

يجلس الدارسون في مجموعات من ٤ أو ٥ دارسين وتوضع أمامهم البطاقات مقلوبة على ظهرها بحيث لا ترى الصورة أو الكلمة.

يلتقط أحد اللاعبين بطاقتين. إذا اعتقد أنهما متلائمتان يقول تعليقاً بسيطاً: «موافق»... مثلاً. وإذا كانتا غير ذلك يقول: «أنا آسف... أنا لا أوافق» ثم يعيد البطاقتين بعد أن يُطلع بقية اللاعبين عليهما.

وإذا كان اللاعب الآخر موافقاً يحتفظ بالبطاقتين وله الحق في أخذ بطاقتين أخريين. أما إذا كانت البطاقتان غير متلائمتين فلا بد أن يُطْلَعَ عليهما بقية اللاعبين في المجموعة، ثم يعادا إلى نفس المكان الذي أخذتا منه تماماً، ويأتي دور اللاعب التالي... وهكذا.

ويستمر ذلك إلى أن يتم توزيع كل الأزواج من البطاقات واللاعب الحاصل على أكبر عدد منها هو الفائز.

١٤ البيت الذي بناه أحمد



اللغة : إعادة عبارات بعد المعلم ـ تنمية الجملة.

الموضوع : استخدام اسم الموصول (الذي ـ التي)، واسم الإشارة (هذا ـ هذه)، وضمير الغائب (هو ـ هي) وكذلك اتصال الفعل الماضي بتاء التأنيث (قَتَلَتْ ـ ضَرَبَتْ)

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : قيادة المعلم

المستوى : متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : أعدّ بعض العبارات التي يمكن تنميتها على غرار الآتي:

هذا هو البيت الذي بناه أحمد.
هذا هو الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.
هذا هو الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

هذه هي القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

هذا هو الكلب الذي طارد القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

هذه هي البنت التي ضربت الكلب الذي طارد القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذى بناه أحمد.

الإجراء : جماعي للصف/ فردي

١ ـ اطلب من الدارسين إعادة الجملة الأولى بعدك بطريقة جماعية مع زيادة الكلمات التي يسمعونها في مقدمة الجملة في كل مرة.

٢ ـ انتقل إلى بقية الأجزاء المضافة بنفس الأسلوب. بأن تقرأ العبارة المطلوب إضافتها ويبدأ بها الدارسون الجملة ويكملوها حتى النهاية.

٣ ـ بعد أن يعرف الدارسون اللعبة أطلب من أحدهم أن يعمل اللعبة بطريقة فردية. وإذا أخطأ أعطِ الفرصة لغيره. شجع أكبر عدد من الدارسين على إجراء اللعبة.

المعلم هذا هو البيت الذي بناه أحمد.

الدارس : هذا هو البيت الذي بناه أحمد.

المعلم : هذا هو الخبز الذي في

الدارس : هذا هو الخبز الذي فى البيت الذي بناه أحمد.

المعلم : هذا هو الفأر الذي أكل

الدارس : هذا هو الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

المعلم : هذه هي القطة التي قتلت

الدارس : هذه هي القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

المعلم : هذا هو الكلب الذي طارد

الدارس : هذا هو الكلب الذي طارد القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

المعلم : هذه هي البنت التي ضربت

الدارس : هذه هي البنت التي ضربت الكلب الذي طارد القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

١٥ هل أنت قَوِيُّ الملاحظة؟

اللغة : حصر ووصف الأشياء والأماكن.

الموضوع : وفي التنويع الأول وصف مظاهر الناس.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ٢ ـ ٣ دقائق

الإعداد : لا شيء

الإجراء : جماعي للصف

أخبر الدارسين ألا ينظروا خلفهم. اسألهم ماذا يوجد خلفهم. لا بد أن يذكروا الدارسين الآخرين والأثاث والصور التي على الحائط والنوافذ.. الخ. اطلب منهم أيضاً وصف الأشياء التي يذكرونها.

ولك أن تسألهم أيضاً عما يستطيعون تَـذَكُّره في الشارع خارج المدرسة.

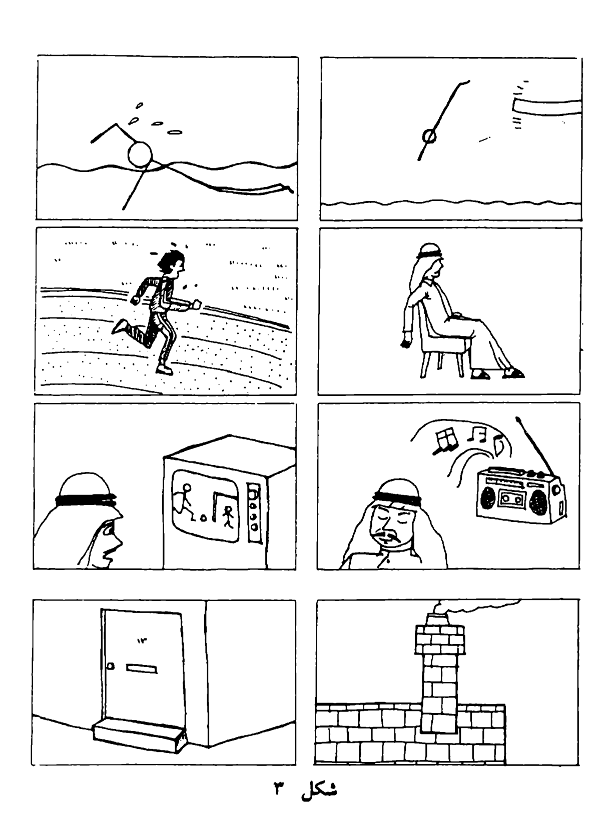
المعلم : فَكِّر في الشارع خارج المدرسة. ماذا تتذكر؟
دارس ١ : توجد أشجار.
المعلم : نعم. هل هناك أشجار على جانبي الشارع؟
دارس ١ : لا. لا توجد أشجار على الجانب الآخر.
دارس ٢ : لا. هناك شجرة أمام محل البقالة.

تنويع ١ : قبل أن تشرح اللعبة للصف، اطلب إلى اثنين من الدارسين أن يخرجا خارج الفصل. ثم اشرح اللعبة واطلب من الدارسين أن يصفوا الملابس التي يرتديها الزميلان اللذان خارج الفصل.

ويمكنك أن تكتب على السبورة ملخصاً لما يقولونه. ثم اطلب من الدارسَيْن اللذين في الخارج الدخول إلى الفصل ووازن بين ما قاله الدارسون وبين الأصل.

تنويع ٢ : اطلب إلى أحد الدارسين أن يغمض عينيه ويصف المظهر الخارجي لجاره.

٤
السؤال والجواب



شكل ٣

١٦ نصف الصف يعرف

اللغة : إلقاء أسئلة وإعطاء الأجوبة

الموضوع : مع بعض التعبيرات مثل: تقريباً - تماماً - لا، ليس تماماً.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حُرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ٥ - ١٠ دقائق

الإعداد : للعمل الجماعي للصف تجهز ٣ - ٦ صور بحجم صفحة المجلة، وتكون صوراً بسيطة بدون تفاصيل.
ولإجراء اللعبة في أزواج أو في مجموعات تحتاج أيضاً إلى ٣ - ٦ صور لكل اثنين أو مجموعة من الدارسين.

الإجراء : جماعي للصف / في مجموعات / أزواج
أنت أو دارس أو مجموعة من الدارسين ينظرون إلى

الصورة التي لا يراها بقية الصف، والذين لا يرون الصورة يحاولون معرفة محتواها عن طريق إلقاء الأسئلة.

ويمكن إجراء اللعبة لعدة مستويات. في المستوى المبتدىء يمكنك أن تقول: «يوجد رجل في الصورة» ثم تسأل:

المعلم: ماذا يفعل؟

الصف: هل يجري؟

المعلم: لا.

الصف: هل يسبح؟

وفي المستويات المتقدمة، يمكنك استخدام صور أكثر تعقيداً وتفصيلاً، ولا تقدم أي مفتاح عن محتواها:

الصف: هل هو داخل الغرفة؟

المعلم: لا، ليس تماماً.

الصف: هل هو خارج الغرفة؟

المعلم: نعم، لكن يوجد منه جزء إلى الداخل.

الصف: هل هو الباب؟

١٧ اختبر معلوماتك

اللغة : أي سؤال عن حقيقة من الحقائق والإجابة عنها

المهارات : قراءة

درجة التحكم : قيادة المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق : من ١٠ ـ ٢٠ دقيقة.

الإعداد : جهز بطاقات صغيرة. اكتب ١٠ أسئلة على عشر بطاقات وأجوبتها على عشر أخرى. مثل:

أ ـ معلومات عامة:

١ ـ أين بيت الله الحرام (الكعبة)؟ مكة المكرمة

٢ ـ أين المسجد النبوي؟ المدينة المنورة

٣ ـ أين المسجد الأقصى؟ القدس

٤ ـ أين المسجد الأموي؟ دمشق

٥ ـ أين مسجد قرطبة؟ أسبانيا

٦ ـ مَن أول الخلفاء الراشدين؟ أبو بكر

. . . .

ب ـ أسئلة للفكاهة:

١ ـ مَن القائد العربي الذي كان يرتدي أكبر حذاء؟
أكبرهم قدماً

٢ ـ علامَ تحصل عندما يأخذها لك أحدهم؟
الصورة

٣ ـ ما الفرق بين الفيل والكفيل؟ الكاف

جـ ـ التأثير والتحويل:

١ ـ ماذا يحدث لو أضفنا اللون الأزرق إلى الأصفر؟
يتحول إلى أخضر

٢ ـ ماذا يحدث لو وضعنا بيضة نيئة في ماء يغلي ٦ دقائق؟
تتحول إلى مسلوقة

الإجراء : أزواج/ فردي

وضح ضرورة تلاؤم الأسئلة مع أجوبتها المناسبة.
يأخذ كل اثنين من الدارسين مجموعة من الأسئلة والأجوبة. والذي يستطيع أن يجمع أكبر مجموعة متلائمة (السؤال وجوابه) يكون الفائز.

١٨ تكلم بالأسئلة

اللغة : إلقاء أسئلة

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ قيادة المعلم / قيادة الدارسين

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : لا شيء

الإجراء : عمل جماعي للصف

قل خبراً قصيراً، واطلب من الدارسين أن يسألوك عنه وتعطي إجابات مناسبة من عندك.

مثال:

م رأيت أمس صديقاً قديماً.

ت١ أين رأيته؟

م جاء إلى منزلي.

ت٢ هل تناولتما الغداء؟

م نعم.

ت٣ مَن أعد الطعام؟

م أنا.

ت٤ ماذا أعددتَ؟...

بدايات لموضوعات:

- اشترى صديقي سيارة جديدة..
- نسيت أمس حقيبتي..
- قضيت عند جدي إجازة مدهشة..

(يمكن لبعض الدارسين القيام بدور المعلم في اللعبة).

١٩ عشرون سؤالاً

اللغة : معرفة الأشياء والأماكن والشخصيات عن طريق إلقاء الأسئلة.

«هل هي حشرة نافعة؟»

«هل توجد في بلادنا؟»

المهارات : استماع وكلام وكتابة

درجة التحكم : بوساطة قائد.

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: خمس دقائق لكل مسابقة

الإعداد : ورقة وقلم لكل من الفريقين

الإجراء : جماعي للصف / فرق متنافسة

قسم الفصل إلى فريقين أ، ب. واطلب من كل فريق أن يختار قائداً له. وعلى قائد كل من الفريقين أن يبحث مع فريقه مقترحات بقائمة من أسماء الحيوانات والأماكن والشخصيات الهامة التي درسوها، ويسجلها في ورقة.

مثل: النحلة، الصحفي، أحمد شوقي، الأهرام، مكة، عنترة، . . .

وعلى أحد الفريقين أن يصل إلى معرفة اسم الشيء أو الشخصية عن طريق سؤال الفريق الآخر ما لا يزيد عن ٢٠ سؤالاً تكون إجاباتها نعم أو لا. فإذا استطاع الفريق معرفة الشيء تحتسب له نقطة، وإن لم يستطع معرفة الشيء تحتسب نقطة للفريق الآخر. والفريق الفائز هو الذي يحصل على أكبر عدد من النقط.
وقائد الفريق (أ) يبدأ بإعطاء (مفتاح) عن الشيء الأول:

دارس ١ من فريق أ : الشيء الأول عبارة عن حشرة.
دارس ١ من فريق ب : هل هي حشرة كبيرة؟
دارس ٢ من فريق أ : لا. (واحد).
دارس ٢ من فريق ب : هل هي حشرة موجودة في بلادنا؟
دارس ٣ من فريق أ : نعم. (اثنان).
دارس ٣ من فريق ب : هل هي حشرة تعض الناس؟
دارس ٤ من فريق أ : لا (ثلاثة).
دارس ٤ من فريق ب : هل هي تصنع العسل؟
دارس ٥ من فريق أ : نعم.
دارس ٥ من فريق ب : هل هي النحلة؟
المعلم نعم. نقطة للفريق (ب). والآن يبدأ فريق (ب) بإعطاء (المفتاح) لفريق (أ).

ملحوظة: رغم أنه من المستحب ترك قائدي الفريقين يتصرفان بإعطاء (المفتاح) في بداية اللعبة و (الاسم) في نهايتها إلا أن للمعلم حق التدخل بين الحين والحين لتصحيح إحدى الحقائق أو الأخطاء اللغوية الصارخة.

٥
الصور

٢٠ هل تعرف ما أرسم؟

اللغة : استخدام حصيلة الدارس من المفردات في الإجابة عن الأسئلة.

نوع الاتصال : ربما في النمط الآتي: «أظن أنها ستكون..» «يمكن أن تكون...».

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ للعمل الجماعي ١٠ ـ ٢٥ للعمل بأزواج.

الإعداد : ١ ـ تحتاج إلى طباشير وسبورة
٢ ـ ورق وأقلام لكل دارس.

الإجراء : عمل جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج ابدأ بِرسم على السبورة ثم اسأل:

المعلم : ماذا أرسم؟

الصف : طاولة...؟..

المعلم : لا (استمر في الرسم)
الصف : منزل؟
المعلم : لا. ليس تماما (استمر في الرسم)
الصف : محل؟
المعلم : نعم. لكن ماذا يحدث؟
الصف : هناك شجرة.
المعلم : لا.
الصف : نار. المحل يحترق.
المعلم : نعم، والآن مَن هذا؟
الصف : صاحب المحل.
المعلم : وماذا يفعل؟

. . . .

يمكن للدارسين عندئذ إجراء هذه اللعبة في أزواج. واحد يرسم والآخر يوجِّه إليه الأسئلة.

٢١ هل يمكنك أن ترسم مثلي؟

اللغة : تصحيح، نقد باستخدام الصفات واسم التفضيل.

الموضوع : «إنها أكثر ــــ»
«ليست ــــ تماماً»

هذا أفضل.

المهارات : استماع وكلام

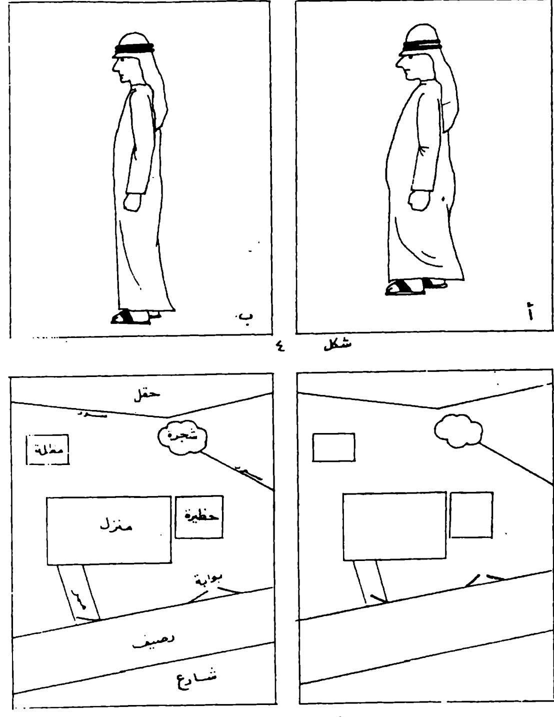
درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : ١ ـ سبورة و/ أو جهاز العرض فوق الرأس.
٢ ـ وللعمل في أزواج: ورق وأقلام وممحاة لكل واحد.

الإجراء : عمل جماعي للصف يقود إلى العمل في أزواج.
ارسم أو اطلب من أحد الدارسين أن يرسم صورة على السبورة (انظر الصورة أ). اطلب من أحد الدارسين أن



شكل ٤

شكل ٥

يـرسم نـسخة من الصـورة المـرسـومـة على السبـورة (الصورة ب)، وأثناء نسخه للصورة شجع الصف على إعطاء تعليقات مُعَيَّنة مثل: (شكل ٣):

الصف: رأسه أكبر قليلاً.

الرِّجل ليست طويلة مثل الأصل

جسمه أسمن

هو أقصر قليلاً

الثوب واسع جداً

وجهه قبيح / أنفه كبير

هذا أفضل

جيد/ حسن

نَظِّم أعمالاً ثنائية بالطريقة المعتادة. على كل دارس أن يرسم صورة، ويأخذها بدوره إلى زميله ليحاول نسخها (يرسم مثلها). (شكل ٤).

٢٢ ما أغرب هذا المنظر!

اللغة : تسمية الأشياء ووصفها
هو / هي ـــ
التعبير بعدم المعرفة «لا أعرف»
«ما عندي فكرة»
في التنويع: «هذا جزء من ـــ».

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : مبتدئون ومتوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : جهّز بعض الرسومات لمناظر غير مألوفة على بطاقات كبيرة أو لوحات. يمكنك استخدام جهاز العرض فوق الرأس.

الإجراء : جماعي للصف يقود إلى العمل في أزواج (اختياري)
ارسم نماذج عديدة لأشياء غير عادية على السبورة أو عن طريق جهاز العرض فوق الرأس. اسأل: ما هي؟

ومتى عرفها الدارسون ارسم أو وضح صورة الشيء نفسه من زاوية أخرى مألوفة.

المعلم : ما هذا؟

ت : صورة وجه سيدة.

المعلم : لا. ليس لها عينان ولا أنف.

ت : رغيف خبز.

المعلم : نعم. صورة رغيف خبز إذا نظرنا من أعلى.

اطلب من الدارسين إعداد أفكار خاصة بهم في بضع دقائق، ثم يسألون بقية الصف أو المجموعات الأخرى وإذا لم يعرف الدارس الشيء يقول: «لا أعرف».

تنويع : استخدم صوراً من مجلات، يمكن أن تكوّن مناظر غير عادية لأشياء أو أجزاء منها تقصها بالمقص. إذا عرضت جزءاً من شيء ما، فعلى الدارس أن يقول: «هذا جزء من...»

مثال: الدارس: هذا جزء من دراجة...

٢٣ الصور المتوقعة

اللغة : استخدام إنّ و ستكون

نوع الاتصال : هتافات الاستحسان (عظيم)

هتافات الحسرة والأسف (يا للحظ)

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : إرشاد المعلم

المستوى : مبتدئون/ متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : اجمع من ١٥ ـ ٢٠ صورة لأشياء من المجلات. ومن الممكن أن ترسمها (يمكنك استعمال صور لعبة «التوائم السعيدة» في الصفحة التالية).

الإجراء : جماعي للصف / مجموعات/ أزواج
يجب أن تعرض الصور على جميع الدارسين وتعطيهم وقتاً كافياً لمشاهدتها. اخلط جميع الصور وضعها على المكتب مقلوبة (وجهها إلى أسفل وظهرها إلى أعلى) حتى لا يراها أحد من الدارسين.

يأتي اللاعبون بالدور إلى مكتب المعلم ليتناول كل منهم صورة بيده. وقبل أن يمسكها يتنبأ بما ستكون. ويعلن ذلك للصف. فإذا كان توقعه صحيحاً يحتفظ بالصورة. وإذا كان خاطئاً يعيد الصورة مقلوبة تحت مجموعة الصور.

دارس١: «إنها ستكون آلة كاتبة». «لا، يا للأسف. هذا خطأ». وعلى كل دارس أن يقول «أضعها تحت الصور» ويضع الصورة تحت الصور الأخرى.

دارس٢: «إنها ستكون مسجداً» نعم. هي لي. عظيم.

٢٤ التوائم السعيدة

اللغة : وصف صور الأشياء والأشخاص.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة.

الإعداد : اجمع من المجلات ١٦ ـ ٢٠ صورة لأشياء معينة أو لبعض الأشخاص. ويمكنك أيضاً أن تقوم برسمها، بحيث تكون لكل شيء أو شخص صورتان متطابقتان. ضع الصور في ظرف ومعها تعليمات اللعبة. سجل عدد أزواج الصور. تتطلب اللعبة مجموعة من الصور لكل اثنين من الدارسين.
(يحسن لصق الصور على بطاقات متساوية في المساحة).

الإجراء : أزواج

الهدف هو أن يعمل لاعبان مع بعضهما ليجمعا الأزواج المتطابقة. يجب أن تخلط الصور وتوضع مقلوبة (وجهها إلى أسفل وظهرها إلى أعلى) على هيئة كوم، حتى لا تظهر الصور للّاعبين.

كل لاعب يأتي في دوره ويأخذ بطاقة دون أن يريها إلى الآخر ثم يصف كل لاعب صورته التي على البطاقة دون أن يدع الآخرين يرونها.

ويمكن أن يسأل كل من اللاعبين زميله بعض الأسئلة، فإذا قرر أن معهما زوجاً متماثلاً من الصور وضعا الصورتين على المنضدة. فإذا كانت الصورتان متماثلتين فِعلاً وضعاها جانباً، وإن لم تكونا كذلك أعاداها إلى مجموعة الصور.

(أ)

(ب)

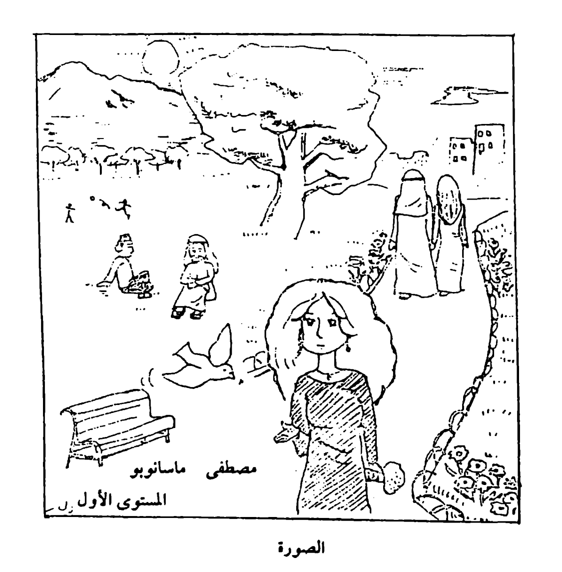
شكل (٦)

لعبة «استمع الى الوصف وارسم»

ب

الأصل

شكل (٧)



الصورة

٢٥ استمع إلى الوصف وارسم

اللغة : وصف الصور - إلقاء أسئلة - عقد مقارنات.

نوع الاتصال : تشجيع - ثناء ومدح - نقد.

المهارات : استماع وكلام وفي التنويع قراءة وكتابة

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : اختر بعض الصور من المجلات بحيث تشتمل على أشياء مختلفة. ويجب أن تكون الصورة في مساحة مناسبة وواضحة. ويفضل ألا تشتمل الصورة على أشخاص، ويستحسن أن تكون الأشياء عجيبة وغريبة.
ويمكن أن تكون اللعبة محدودة وبسيطة إذا كانت الصورة خطوطها بسيطة غير معقدة كما في الصورة رقم «أ» ويمكن أيضاً أن تكون أكثر عمقاً وتفصيلاً (كما في

الصورة «ب») لكل اثنين من الدارسين قطعة ورق وقلم رصاص.

الإجراء : أزواج

يصف أحد الدارسين الصورة لزميله الذي يحاول أن يرسمها معتمداً على هذا الوصف دون أن يرى الأصل.

مثال: (صورة أ) (شكل ٦).

د١ : توجد طاولة مربعة في وسط الصورة.

د٢ : هنا. في هذا المكان.

د١ : نعم، إلى أسفل قليلاً. حسن. هنا.

د٢ : هل هي هكذا؟

د١ : لا. ليس تماماً. الرِّجلُ طويلة.

وبعد أن يبذل كل من الزميلين جهدهما في إخراج رسم متقن قدر الإمكان، يوضع الأصل إلى جوار الصورة المرسومة، ثم تبدأ المقارنة بينهما.

د٢ ياه. أرجل الطاولة طويلة جدا.

د١ قلت لك هذا. وأنت لم تُغَيِّرها.

تنويع : هذا التنويع يضيف إلى اللعبة الكتابة بالوصفية.

يُعطَى كل دارس صورة ليعبر عنها كتابة. فإذا تمت كتابة الأوصاف يتبادل كل زميل مع الآخر الوصف الذي أعده ويحاول كل دارس أن يرسم الوصف الذي كتبه زميله بدقة وعندما تكتمل الصورتان تقارن بالأصول ثم تناقش الاختلافات.

(الاختلافات بين الصورتين في صورة «ب») (شكل ٧)

* المرأة أصغر في السن.

* شعرها أطول.
* تمسك الحَبُّ بيدها اليمنى وليس اليسرى.
* الرجلان يجلسان على الأرض وليس على المقعد.
* الأولاد يلعبون كرة القدم وليس بالأرجوحة.
* الرجل يرتدي ثوباً عربياً والسيدة ترتدي فستاناً طويلاً.

٢٦ ابحث عن الاختلافات

اللغة : وصف صور الأشياء والأشخاص.

الموضوع : إلقاء أسئلة ـ صيغة المضاف إليه واسم التفضيل.

نوع الاتصال : عقد مقارنات

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : سيحتاج كل اثنين من الدارسين إلى صورتين متطابقتين لكن تختلفان في بعض المواضع.
(يحسن في حالة إجراء اللعبة لدارسين متقدمين أن تكون الاختلافات عديدة ودقيقة).

الإجراء : أزواج
قَسِّم الفصل إلى أزواج. (إذا لم تكن الصور كافية يمكن لبقية الدارسين أن يلعبوا لعبة أخرى بطريقة الأزواج أيضاً).
يأخذ كل لاعب صورة ولا يرى صورة زميله. ثم يبدأ

كل لاعب في وصف صورته و/ أو يسأل أسئلة عن صورة زميله. والهدف عثور اللاعبين على الاختلافات بين كل صورتين. أخيراً توضع الصورتان متجاورتين للمقارنة بينهما ومناقشة الاختلافات.

تنويع : انسخ رسماً أو شفّه (يمكن الاستعانة بالصور الكاريكاتيرية في الصحف) ثم اعمل نسخة أخرى وأجرِ فيها ٧ أو ٨ تغييرات، ويمكن ذلك بحذف بعض الأجزاء من الأصل أو إضافة أجزاء دقيقة، أو بعمل بعض التغييرات على المحتوى. ثم تعرض الصورتان على بطاقتين كبيرتين أو جهاز العرض فوق الرأس أو بتصويرهما على أوراق (أنظر الشكل رقم ٨).

يدرس اللاعبون الصور، وبمجرد أن يرى أحدهم اختلافاً يذكره للصف.

ففي الصورتين ص ١٣٧ نلاحظ الاختلافات التالية:

١ ـ أذنا القرد الصغير أكبر.

٢ ـ تظهر اليد اليسرى للقرد الكبير.

٣ ـ القرد الكبير في يده موزة.

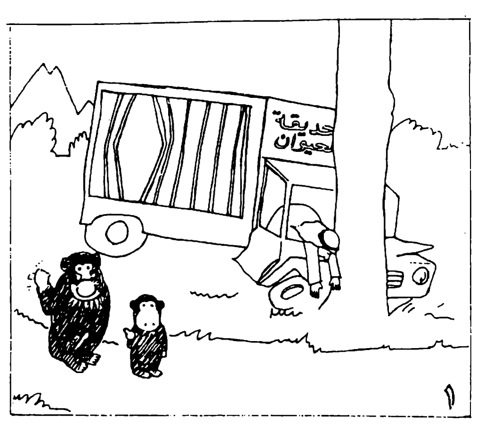
٤ ـ عجلة السيارة أصغر.

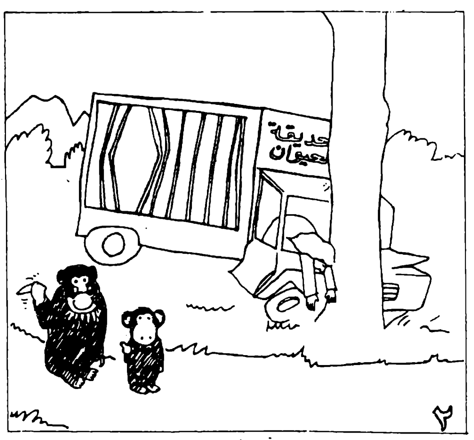
٥ ـ الجبل أقصر قليلاً.

٦ ـ رأس الرجل بدون عقال.

٧ ـ مقدمة السيارة بدون المصباح الكشاف.

إذا كان الدارسون أكثر تقدماً يطالبون بكتابة الاختلافات التي يلاحظونها في ورقة قبل المناقشة الشفهية. ويمكن للدارسين لعب هذه اللعبة في أزواج باستخدام صور من رسمهم.





شكل ٨

٢٧ هل أنت شاهد جيد؟

اللغة : وصف مظاهر الناس وحركاتهم باستخدام «كان» مع الفعل المضارع.

(كان يقف في المحطة).

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

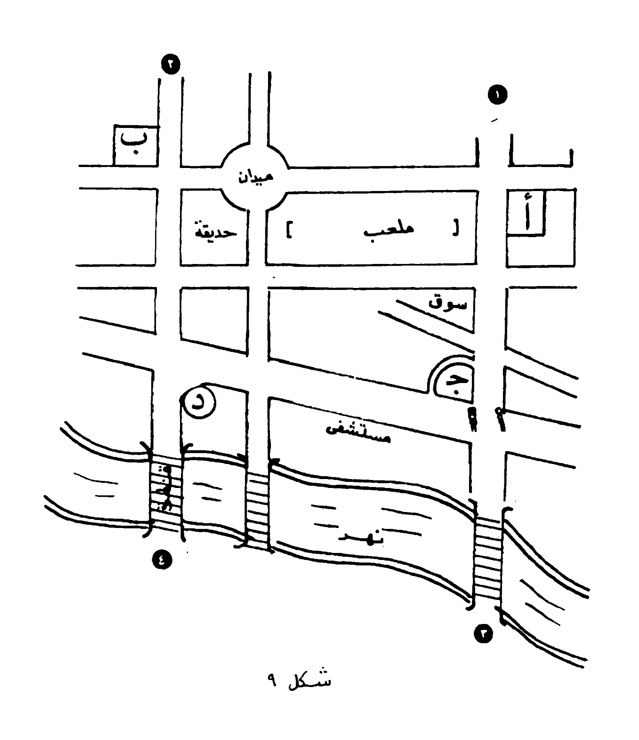
الإعداد : أعدّ صورة لمنظر شارع مزدحم. ومن الأفضل أن تكون الصورة كبيرة بحيث يراها الدارسون في آخر الفصل.

الإجراء : جماعي للصف

قبل إطلاع الدارسين على الصورة، اسأل إذا كان أحدهم قد شاهد حادثة ما أو جريمة في الطريق، ناقش معهم الصعوبات التي تواجه شاهد العيان. ثم قل لهم إنك ستطلعهم على صورة شارع لمدة ثوان قليلة، وأن

عليهم أن يتذكروا تفاصيلها بعد ذلك قدر استطاعتهم.
إذا كانت الصورة كبيرة وواضحة، اعرضها عليهم وأنت في مكانك أمام الصف، أما إذا كانت صغيرة، فيمكنك المرور ببطء بين الصفوف وعرضها عليهم من قرب أو استعمل الفانوس السحري لعرض الصورة مكبرة.
أخْفِ الصورة ثم اطلب من الدارسين أن يخبروك عما شاهدوا. يمكنك أن تساعد الدارسين بالتلقين أو بأسئلة تفصيلية مُعَيَّنة إذا لزم الأمر.
مثال:

م : ماذا شاهدت في الصورة؟ ماذا يمكن أن تتذكر؟
د١ : رجل.
م : نعم، ماذا كان يفعل؟
د١ : كان واقفاً في المحطة.
م : هل كان هناك شخص آخر واقفاً في المحطة؟
د٢ : نعم، ولد.
م : هل تتذكر ماذا كان يلبس؟
د٢ : كان الولد يلبس ثوباً أبيض.
م : هل كان يلبس ثوباً أبيض؟
د٢ : لا. تذكرت. كان يلبس ثوباً أزرق.



شكل ٩

٢٨ صف لي الطريق

اللغة : وصف الطريق وذكر الاتجاهات (يمين ـ يسار ـ شرق ـ غرب).

نوع الاتصال : استخدام فعل الأمر (اتجه ـ واصل السير ـ اعبر الشارع) . .
واستخدام مفردات الأماكن (مستشفى ـ حديقة ـ ميدان ـ تقاطع . .).

المهارات : استماع وكلام وكتابة.

درجة التحكم : إشراف المعلم.

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة.

الإعداد : مخطط بسيط لحيّ (على ورقة كبيرة أو على السبورة) فيه شوارع رئيسية وأخرى فرعية. وميدان وتقاطعات وإشارة مرور وقنطرة ومدرسة وحديقة ومستشفى ومحطة. في مواضع متفرقة من المخطط، وتأخذ

أشكالها الرموز أ، ب، جـ، د، وترقم أركان المخطط الأربعة بـ ١، ٢، ٣، ٤ (انظر الشكل رقم ٩).

الإجراء : ٤ أزواج من الدارسين.

يتقدم أول اثنين من الدارسين. يقوم دارس ١ بوصف الطريق لدارس ٢ من نقطة ١ إلى أحد الأماكن أ أو ب أو جـ أو د يحددها المعلم له دون أن يعرفها زميله (يكتب المعلم العدد والحرف على بطاقة ويريها للصف كله دون الزميل الذي سيقوم برسم خط السير على السبورة).

ويقوم دارس ٢ برسم خط السير على السبورة من نقطة البداية حتى النهاية.

مثال:

دارس ١ : سر إلى التقاطع
ثم اتجه إلى اليمين وسر إلى الميدان.
واتجه إلى اليسار عند إشارة المرور.
وسر حتى تصل إلى الحديقة..

وبعد وصوله يكتب اسم المكان فوقه: محطة أو مستشفى أو مدرسة أو حديقة..

يتجه المعلم بعد ذلك إلى اثنين آخرين من الدارسين ليبدآ من نقطة أخرى وينتهيا في مكان آخر... وهكذا.

٦
الصوت

٢٩	هل تعرف صوتي؟

اللغة : تسمية الناس والأشياء.

الموضوع : استجابة لسؤال.

نوع الاتصال : «مَن أنا؟» أو «ما هذا؟».

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق: ٥ - ١٠ دقائق.

الإعداد : تحتاج إلى قطعة قماش لتغطية العين (منديل مثلاً)

الإجراء : جماعي للصف

غط عين أحد الدارسين. أشر إلى دارس آخر للحضور إلى مقدمة الفصل والوقوف في هدوء أمامه. ثم يبدأ في الحديث معه.

مثال:

د٢ مَن أنا؟

د١ أحمد.

د٢ لا. استمع (يلقي أي شيء يحفظه
كحوار أو نشيد أو مَثَل..)

د١ عبد الفتاح.

د٢ نعم.

د٣ ما هذا (يسقط شيئاً على المكتب).

د١ مفتاح.

د٣ لا. استمع مرة أخرى
(يسقط الشيء مرة ثانية)

د١ عُملَة.

د٣ نعم.

٣٠ مسجّل العجائب

اللغة : التَعَرُّف على الأصوات ووصفها، وحكاية وقائع وسرد أحداث.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : إرشاد المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٢٠ ـ ٣٠ دقيقة

الإعداد : قم بتسجيل بعض الأصوات المختلفة، أو اطلب من الدارسين أن يسجلوا).
(كما سيوضح في إجراء اللعبة).

الإجراء : جماعي للصف / مجموعات

المثال الأول: أصوات مجردة.

باب يفتح ثم يغلق ـ صوت محرك سيارة يبدأ في

العمل ثم تتحرك السيارة بعيداً - تليفون يرن وترفع السماعة - صوت جرس ساعة حائط - أرض تكنس بالمكنسة - خزانة ملابس تقفل - شخص يسعل.

(يدار الشريط وتلقى الأسئلة فور سماع الصوت)

تتضمن الأسئلة:

- المعلم: ما هذا (يستمر الشريط في العمل)
  هل هو -؟ (وبعد انتهاء الصوت)
  هل كان صوت ـــ؟ ماذا كان؟
  ماذا كان يفعل؟ ماذا كان يحدث؟

المثال الثاني: أصوات مُرَكَّبَة

لاستخدام الفعل الماضي، نحتاج إلى أصوات تمثل أحدثاً مُرَكَّبَة أو مُتَتابِعَة.

أ - صوت أوان - غسيل - صوت الماء.

ب - صوت مُنَبِّه - صوت تثاؤب - صوت حركة ومشي.

جـ - ورقة تسحب من الآلة الكاتبة - صوت قلم يوقع . صوت ورقة تطوى.

د - باب يفتح - تلاميذ يدخلون - تلاميذ يجلسون.

تتضمن الأسئلة:

ماذا حدث؟

ماذا جرى؟

وإذا أريد استخدام الفعل المضارع يكون السؤال:

ماذا يحدث؟

المثال الثالث: أصوات في سياق

تستخدم القصة الصوتية في التدريب على المضارع

والمستقبل.

صوت موسيقى - يغلق الراديو - باب يفتح - صوت ماء ووضوء - صلاة - رياح - سيارة تقف - باب يفتح ويغلق - وقع أقدام تصعد السلم - صوت سلسلة مفاتيح - باب يفتح وقع أقدام في الصالة - دُرج يفتح - صوت رنين نقود - صوت التسليم لإنهاء الصلاة - باب يفتح - صراخ سيدة صوت أقدام تجري - فتح وإغلاق باب - صوت إدارة قرص التليفون (٣ لَفّات).

ويكون هذا النوع من المواد ممتعاً إذا رُوعِيَ التركيز على غموض الأصوات والطرافة والضحك وعدم حشوها بنقاط لغوية كثيرة.

٧
الكلمات

٣١ الكلمة الغريبة تخرج

اللغة : إعطاء الأسباب واستخدام (لأنّ).
إجابة الأسئلة ـ الموافقة وعدم الموافقة.
اللعبة مناسبة لمراجعة مجموعات الكلمات المتجانسة: الألوان ـ القرابة العائلية ـ الحيوانات ـ الأدوات المنزلية .. الخ.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : متوسطون / متقدمون (في التنويع).

الوقت بالدقائق: ١٠ دقائق

الإعداد : أعد ١٠ ـ ١٥ مجموعة من الكلمات المتجانسة، في كل مجموعة كلمة واحدة شاذة مثل:
١ ـ حصان ـ بقرة ـ فأر ـ سكين ـ سمكة.
٢ ـ أحمد ـ علي ـ زينب ـ محمد ـ عبد الله.
٣ ـ طبق ـ فول ـ تفاحة ـ رغيف ـ عسل.
٤ ـ حافلة ـ سيارة ـ دراجة ـ سيارة نقل ـ قطار.

٥ ـ أخضر ـ أكبر ـ أزرق ـ أحمر ـ أصفر.
٦ ـ أخ ـ أب ـ أخت ـ جد ـ خال.
٧ ـ المحرم ـ صفر ـ ربيع الثاني ـ يناير ـ شعبان.
٨ ـ جدة ـ مكة ـ الدمام ـ الرياض ـ أبها.
٩ ـ بغداد ـ بيروت ـ الإسكندرية ـ الخرطوم ـ دمشق.
١٠ ـ طه حسين ـ العقاد ـ توفيق الحكيم ـ أحمد أمين ـ الجاحظ.

(يجب أن تعكس الكلمات اهتمام الدارسين وشغفهم، ويجب أن تربطها علاقة خاصة. ويمكن تقديمها على السبورة أو جهاز العرض فوق الرأس أو لوحة ورقية).

الإجراء : جماعي للصف وأزواج
يكتب الدارسون الكلمة الغريبة في المجموعة الأولى التي يظنون أنها تشذّ عن بقية الكلمات ثم يطلب من كل اثنين منهم ذكر الكلمة الغريبة وبيان السبب.
ثم يسأل بقية التلاميذ: هل توافقون؟ ألا توافقون؟ مع بيان السبب.
ولا يجب أن يذكر المعلم الإجابات الصحيحة قبل أن تنتهي المناقشة، حتى يعتاد الدارسون المناقشة باللغة العربية، ولأنه قد لا تكون هناك إجابة صحيحة واحدة وليشجِّع الدارسون على أن يجدوا أكبر عدد من الإجابات الصحيحة مبدين الأسباب، ويمكن لكل مجموعة من الكلمات أن تبحث بنفس الأسلوب.

تنويع : يمكن إجراء اللعبة للدارسين المتقدمين وبخاصة في مجموعات أو في أزواج. وفي هذه الحالة تختار

الكلمات التي ليس لها علاقات ظاهرة. تطبع الكلمات للدارسين أو تقدم بجهاز العرض فوق الرأس أو على السبورة.

مثال:

سكين - طبق - صندوق - مسطرة - كرنب - قنينة - آلة كاتبة - شاكوش - كتاب.

وهدف اللعبة هو الاهتداء إلى طرق مختلفة لتصنيف أربع من الكلمات في كل مجموعة.

ومن الجوهري أن يُسمَحَ للدارسين بالنقاش لتفسير سرّ التصنيف.

وهناك أسس عامة يمكن أن تتبع في التصنيف:

الاستعمال أو الحجم أو السعر أو الشكل.

وهناك أسس خاصة مثل:

التواجد الجغرافي - المزروعات والمنتجات الصناعية - تكوينها من عدد كبير من الحروف - التصنيف النحوي (المذكر - المؤنث - الأسماء - الأفعال...).

٣٢ سلسلة الكلمات

اللغة : السؤال وإعطاء الأسباب

الموضوع : استخدام «لماذا» و «لأن».

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : متوسطون / متقدمون.

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق

الإعداد : لا شيء.

الإجراء : جماعي للصف / مجموعات / أزواج.

يقول كل دارس كلمة تتعلق بالكلمات التي أعطاها الدارسون الذين قبله أو تتصل بها. ويشترط أن تجري اللعبة بسرعة. يمكنك أحياناً التدخل بالسؤال: لماذا قلت..؟

دارس١ : ماء.

دارس٢ : مطر.

دارس٣ : زرع.

المعلم : لماذا تقول «زرع»؟

دارس٣ : لأن الزرع يحيا (ينمو) بالماء والمطر.

دارس٤ : نهر.

دارس٥ : مركب.

دارس٦ : شراع.

دارس٧ : قماش.

دارس٨ : صاري.

دارس٩ : راديو.

المعلم : لماذا تقول راديو؟

دارس٩ : لأن الراديو يحتاج إلى صاري.

٣٣ كل ثلاثة معاً

اللغة : تسمية الأشياء وتعريفها.

المهارات : قراءة وكتابة

درجة التحكم : إشراف المعلم وفي الأزواج حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ٢٠ ـ ٣٠ دقيقة للإعداد الكتابي والرسم.
من ١٠ ـ ١٥ دقيقة للتصنيف والعرض على الصف.

الإعداد : أعد ثلاث مجموعات من البطاقات أو كلف الدارسين بإعدادها (كل دارس يعد ثلاث مجموعات مماثلة).
أمثلة:

أ ـ بطاقة صورة	ب ـ بطاقة كلمة سهلة	جـ ـ بطاقة تعريف أو عبارة
١ ـ صورة أسد	أسد	ملك الحيوان
٢ ـ صورة بيت	بيت	تعيش فيه
٣ ـ صورة كلب	كلب	صديق مخلص لصاحبه

أ ـ بطاقة صورة	ب ـ بطاقة كلمة سهلة	جـ ـ بطاقة تعريف أو عبارة
٤ ـ صورة امرأة	امرأة	يعتقد البعض أن مكانها البيت
٥ ـ صورة بقرة	بقرة	حيوان مستأنس مفيد
٦ ـ صورة منبّه	منبّه	مفيد في الصباح
٧ ـ صورة شمعة	شمعة	تحترق في سبيل الغير

الإجراء : أزواج

قسِّم الدارسين إلى مجموعات وأعطِ لكل مجموعة دارسين عدداً متساوياً من هذه الفئات الثلاث من البطاقات مخلوطة لكي يقوموا بتصنيفها (كل ثلاث بطاقات معاً) الصورة ثم الكلمة ثم العبارة.

والمجموعة التي تنتهي أولاً تعلن ذلك. يقوم مندوب عن كل مجموعة بعرض البطاقات المصنفة على الصف: الصورة أولاً ثم بطاقة الكلمة ثم التعريف أو العبارة، مع قراءة ما في البطاقات أثناء عرضها.

يمكن إجراء هذه اللعبة في أزواج بتكليف كل دارس بإعداد عدد معين من البطاقات في المنزل بنفس الأسلوب السابق. ثم يقوم بعمل اللعبة مع زميله بالتناوب في الصف (كل دارس يصنف البطاقات التي أعدها زميله) وفي النهاية يعرض كل دارس بطاقات مجموعته بعد تصنيفها على الصف.

٣٤ من أنا؟

اللغة : صياغة تعريفات عن أشياء أو أشخاص أو مهن.

الموضوع : مراجعة المفردات المدروسة.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق

الإعداد : لا شيء.

الإجراء : مجموعات

اختر مجموعتين من الدارسين متساويتين في العدد. يقول أحد الدارسين في المجموعة الأولى تعريفاً لشيء أو لشخص، وعلى الدارس المقابل في المجموعة الأخرى إعطاء الكلمة المناسبة. إذا كانت الكلمة صحيحة تأخذ المجموعة نقطة. بعد انتهاء المجموعة

الأولى مِن إلقاء التعريفات يبدأ أفراد المجموعة الثانية تعريفاتهم ليجيب عنها الأفراد المقابلين في المجموعة الأولى. في نهاية اللعبة تحسب مجموع نقاط كُلٍّ من المجموعتين لمعرفة الفائزين. مثال:

دارس ١ من المجموعة الأولى : لي أربعة أرجُل ومصنوع من الخشب.

دارس ١ من المجموعة الثانية : كرسي.

المعلم : نقطة للمجموعة الثانية.

دارس ٢ من المجموعة الأولى: أوقف ١٠ سيارات بيد واحدة.

دارس ٢ من المجموعة الثانية : شرطي المرور.

المعلم : نقطة ثانية لكم.

٣٥ أضف كلمة

اللغة : إعادة مفردات وتذكرها.

الموضوع : استخدام صيغة الجملة الفعلية مع المفعول به (أحب اللبن)

نوع الاتصال : العطف باستخدام واو العطف
النفي باستخدام «لكن لا»:
(هو يحب السبانخ لكن لا يحب البطاطس).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم: إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون ومتوسطون.

الوقت بالدقائق: ١٠ - ١٥ دقيقة

الإعداد : أعد عدة صور لأشياء مثل: صور لحجرات مختلفة في منزل أو صورة لشارع مزدحم أو حديقة. . .
ويمكن استخدام مفاتيح لفظية بدلاً من الصور.

الإجراء : جماعي للصف
اعرض صورة مركبة أو مجموعة الصور على الدارسين.

اطلب من دارس أن يذكر شيئاً مما يشاهده في الصور. ثم اطلب من دارس آخر أن يذكر نفس الشيء ويضيف إليه شيئاً آخر مما يشاهده. وهكذا....

مثال ١:

المعلم : ماذا تشاهد؟

دارس١ : أشاهد حجرة الجلوس.

دارس٢ : أشاهد حجرة الجلوس والمطبخ.

دارس٣ : أشاهد حجرة الجلوس والمطبخ والحمام.

....

مثال ٢:

المعلم : ماذا تحب؟ (من الطعام).

دارس١ : أحب اللبن.

دارس٢ : أحب اللبن والمربى.

دارس٣ : أحب اللبن والمربى والتفاح.

دارس٤ : أحب اللبن والمربى والتفاح واللحم.

....

ملاحظات:

١ ـ تزداد اللعبة صعوبة باستخدام المفاتيح اللفظية وحدها حيث تدفع اللاعبين إلى تذكر أسماء الأشياء دون مؤازرة بصرية.

٢ ـ يمكنك إجراء اللعبة في موضوعات معينة مثل: (الطعام أو حجرات المنزل أو الألعاب..) أو أشياء حية تضعها على مكتبك أو على لوحة الإعلانات..

تنويع : يمكن استخدام تراكيب أكثر تعقيداً:

مثال ٣:

دارس١ : هو يحب السبانخ.

دارس٢ : هو يحب السبانخ لكن لا يحب البطاطس.

دارس٣ : هو يحب السبانخ والبطاطس لكن لا يحب الجزر.

دارس٤ : هو يحب السبانخ والبطاطس والجزر لكن لا يحب الخس.

مثال ٤:

دارس١ : هو يلعب كرة القدم لكن لا يلعب كرة السلة.

دارس٢ : هو يلعب كرة القدم وكرة السلة لكن لا يلعب كرة الطاولة.

دارس٣ : هو يلعب كرة القدم وكرة السلة وكرة الطاولة لكن لا يلعب كرة اليد.

٣٦ خمسة، أربعة، ثلاثة، اثنان، واحد

اللغة : استخدام بعض التعبيرات الاصطلاحية شفهياً في جمل من إنشاء الدارسين.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : قيادة المعلم

المستوى : متقدمون

الوقت بالدقائق: عشر دقائق

الإعداد : أعد عدداً من التعبيرات الاصطلاحية مثل:
يعتمد على - يشرع في - يبحث عن - يُسَرُّ من - يعجب بِـ - يرضخ لِـ .... الخ.
واطلع عليها الدارسين في الصف لكتابة تعبيرات على منوالها.

الإجراء : جماعي للصف / فرق متنافسة
قَسِّم الفصل إلى فريقين أ، ب. اطلب من كل دارس

أن يكتب فعلاً + حرف جر، أو صفة + حرف جر. ويبدأ دارس من الفريق (أ) في قراءة التعبير الذي كتبه ثم يذكر اسم دارس من الفريق (ب) ليستخدم التعبير في جملة مفيدة في خلال خمس ثوان، بينما يَعُدُّ دارس الفريق (أ) تنازلياً من ٥ إلى ١. ويشترط للحصول على نقطة أن يبدأ سرد الجملة في غضون الثواني الخمس وكذلك أن تكون الجملة صحيحة.

دارس الفريق أ : (ينادي) أحمد. «يعتمد على». خمسة، أربعة، ثلاثة، . . .

دارس الفريق ب : يجب أن يعتمد الطالب على نفسه في الدراسة.

المعلم : ممتاز. نقطة للفريق (ب).

دارس من فريق ب : عبد الفتاح. «يشرع في». خمسة، أربعة، ثلاثة. . .

دارس من الفريق أ : ستشرع الحكومة في بناء السدّ.

المعلم : عظيم. نقطة للفريق (أ).

دارس من الفريق أ : وليد، «يعجب بـ» خمسة، أربعة، ثلاثة، . . .

دارس من الفريق ب : يعجب المدرسون بالطالب المجتهد.

المعلم : الآن. نقطة ثانية للفريق (ب).

دارس من الفريق ب : نادر. «يرضخ لـ». خمسة، أربعة، ثلاثة، اثنان، واحد.

المعلم : آسف يا نادر. ضاعت النقطة.

٨
القصص

٣٧ القصص الخيالية

اللغة : كتابة القصص باستخدام المحصول اللغوي للدارس - وبخاصة الفعل الماضي.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون.

الوقت بالدقائق: ٣٠ دقيقة.

الإعداد : يحتاج كل زوج أو جماعة إلى ١٥ - ٢٠ صورة تؤخذ من المجلات، يراعى أن تكون عن أماكن متنوعة وأشياء مختلفة وتتضمن شخصيات عديدة من الناس.

الإجراء : مجموعات/ أزواج/ ثم جماعي للصف.
هدف اللعبة هو تخيل أو تأليف قصة كاملة مبنية على الصور ولا يشترط أن تكون واقعية. ويجب على

الأزواج والمجموعات تـأليف القصة عن طـريق المناقشة. وعندما تكتمل القصة تكتب أو تسجل على شريط. ثم تحكي القصص بعد ذلك للصف كله وتعلق الصور وفقرات القصص على الحائط.

تنويع ١ : بدلاً من إعطاء الأزواج أو المجموعات منتخبات من الصور ضع ١٥ ـ ٢٠ صورة على حائط الفصل. ثم اطلب من كل اثنين من الدارسين كتابة القصة متعاونين باستخدام الصـور في أي ترتيب يـروق لهم. وبعد الانتهاء من ذلك يمكن كتابة القصص وسردها. ومزية هذا التنويع أن كل مجموعة ستجد متعةً وتسليةً في معرفة ما كتبته المجموعات الأخرى باستخـدام نفس الصور.

تنويع ٢ : بدلاً من الاقتصار على استخدام الصور يمكن إحضار أشياء مثل: قطعة خيط ـ مفتاح ـ عربة (لعبة) ـ صورة منـزل عال ـ صـورة بنك ـ صفـارة ـ كيس نقود أو محفظة.

وتقوم كل مجموعة بتأليف قصة أو تمثيلية. ويجب أن ترجع إلى كل الأشياء ومحتويات الصور.

ثم تعرض التمثيليات والقصص على الصف.

تنويع ٣ : توزّع الصور والأشياء على الدارسين في كل مجموعة. يبدأ الدارسون في سرد قصة بحيث يأخذ كل واحد دوره في إكمال القصة. وعلى القاصّ أن يكمل ما توقف عنده جاره، وعليه أن يستخدم محتوى الصورة أو اسم الشيء الذي معه في نقطة معينة من أحداث الجزء الذي يقوم بإكماله من القصة.

٣٨ أكمل القصة

اللغة : تأليف قصة بسيطة باستخدام المحصول اللغوي للدارسين.

الموضوع : التدريب على استخدام الروابط (لذلك ـ لأن ـ لكن ـ عندئذ..).

المهارات : استماع وكلام وقراءة.

درجة التحكم : قيادة المعلم.

المستوي : متوسطون.

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق لكل قصة.

الإعداد : اكتب حوالى خمس بدايات لقصص، مثل:
ليلة أمس، فتحت الراديو...
في العطلة الماضية زرت بعض الأصدقاء...
منذ أيام ـ ونحن نستعد للنوم ـ دق الباب علينا شرطي...
بعد ظهر أمس لعبت مباراة في كرة القدم...

الإجراء : جماعي للصف / فرق متنافسة

قسم الصف إلى فريقين أ، ب. ابدأ قصة ثم اطلب من دارس من الفريق (أ) أن يضيف إليها عبارة أو عدة عبارات ثم يقوم دارس من الفريق (ب) بإضافة عبارة أخرى بدوره وهكذا. اكتب القصة على السبورة (مصححاً ما قد يقع فيه الدارسون من أخطاء) إذا أخفق دارس في أن يضيف شيئاً إلى القصة انتقل إلى دارس من الفريق الآخر، وكل إضافة جديدة إلى القصة تحتسب لها نقطة. والفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقط يكون الفائز.

قرر من البداية الحد الأدنى لعدد الكلمات التي تقبلها لكل تكملة للقصة (٤ أو ٥ أو ٦ كلمات).

وإذا وصلت القصة إلى طريق مسدود أو أصبحت مملة أعطِ بداية جديدة لقصة جديدة ليبدأ الدارسون من جديد.

ومن الممكن أن تعطي بعض الكلمات أو العبارات المساعدة لاقتراح أحداث للقصة، وكذلك مدّ الدارسين بالروابط اللازمة:

(لذلك ـ لأن ـ لكن ـ . . . الخ) بين الحين والحين.

المعلم : بعد ظهر أمس لعبت مباراة في كرة القدم. . . (ملقناً: مطر. . .)

دارس من الفريق أ : لكن السماء أمطرت مطراً غزيراً.

المعلم : جميل (يكتب على السبورة) لكن السماء أمطرت مطراً غزيراً.

دارس من الفريق ب : أوقفنا اللعب وجرينا نحو المبنى.

المعلم : (يكتب على السبورة) عندئذ أوقفنا اللعب وجرينا نحو المبنى. (ملقناً: لأننا).

دارس من الفريق أ : لأننا كنت جميعاً مبتلين تماماً.

المعلم: (يكتب على السبورة مصححاً) لأننا كنا جميعاً مبتلين تماماً (ملقناً: الثالثة بعد الظهر).

دارس من الفريق ب : كانت الساعة في ذلك الوقت الثالثة بعد الظهر... الخ.

وبعد تمام القصة اطلب من أحد الدارسين قراءتها على مسمع من الصف.

٣٩ بالرموز فقط

اللغة : استخدام الصور البسيطة والرموز في تمثيل الكلمات والأفكار.

الموضوع : كتابة خطابات وقصص قصيرة وقراءتها.

نوع الاتصال

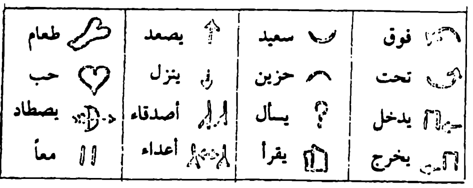
المهارات : قراءة وكتابة.

درجة التحكم : إشراف المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٣٠ دقيقة لعمل القائمة.
١٥ دقيقة لكتابة القصة وقراءتها.

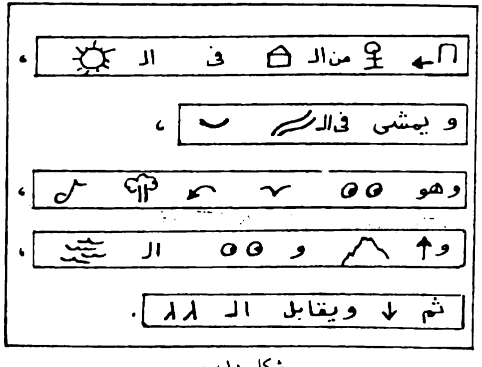
رجل	بيت	شجرة	يرى
امرأة	شارع	طائرة	يسمع
طفل	بحر	نهار	يتكلم
قط	جبل	ليل	يغني



فوق	سعيد	يصعد	طعام
تحت	حزين	ينزل	حب
يدخل	يسأل	أصدقاء	يصطاد
يخرج	يقرأ	أعداء	معاً

شكل ١٠ أ

الإعداد : أعد قائمة ببعض المفردات التي سبق دراستها لاستخدامها في اللعبة. كما في المثال التالي:



شكل ١٠ ب

الإجراء : جماعي للصف.

١ ـ أخبر الصف أنهم سيبتكرون وسيلة للاتصال

٤٠ ممنوع اللمس

اللغة : التعبير عن الحدث في الماضي (أنا أخذتُ نصفَ ريال).
التعبير عن الحدث في المستقبل (أنا سآخذُ نصف ريال).
التعبير عن المنفي في المستقبل (أنا لن آخذَ).
التعبير عن الاستفهام المنفي (ألم آخذْ نصف ريال؟).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٢ ـ ٣ دقائق لإجراء الحيلة.
٢٠ دقيقة لجميع الدارسين لتعلم الحيلة في أزواج.

الإعداد : هذه الحيلة تجد إقبالاً شديداً لَدَى صغار الدارسين وعلى العموم فإن كبار الدارسين أيضاً يحبونها لإجرائها

في المناسبات مع الأبناء والإخوة الصغار والأخوات الصغيرات.

تحتاج لأشياء صغيرة مسطحة (عملة معدنية أو قطعة ورق صغيرة..) تحتاج أيضاً إلى أشياء أخرى كبيرة (كتاب أو طبق.. الخ).

الإجراء : جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج.

مثال: اعرض شيئاً صغيراً على الصف حتى يراه الجميع ويتعرفوا عليه. ثم ضعه على الطاولة. أمسك الشيء الكبير حتى يراه الجميع ويتعرفوا عليه.

ضع الشيء الكبير (الكتاب مثلًا) على الصغير (عملة مثلًا) حتى يحجبه تماماً. عندئذ قل: «انظروا جيداً سألتقط العملة المعدنية (نصف ريال) دون أن ألمس (الكتاب)».

أُدعُ أحد الدارسين للحضور إلى المكتب أو الطاولة لكي ينظر تحت (الكتاب). وعندما يفعل ذلك ويمسك به ويرفعه خذ (نصف الريال) ثم قل: «أنا أخذت (نصف الريال) دون أن ألمس (الكتاب). لنت الذي لمست».

اسأل الدارسين إذا كانوا يحبون تَعَلُّم هذه الحيلة لكي يجربوها على الآخرين. أطلب عدداً منهم (اثنين في كل مرة) لكي يحاولوا إجراءها أمام الصف ويقوم أحدهما بدورك. عندما يتأكد لك أن كل واحد قد تعلم العبارات والحركات، اطلب منهم التدريب عليها في أزواج، ولمساعدتهم على ذلك يمكنك أن تكتب ما

سيقولونه على السبورة.

تحذير: لا تختر دارساً شديد الخجل لكي ينظر تحت (الكتاب) فقد يرفض. قل له مشجعاً: هَيًا.. انظر.

٤١ علبة الكبريت

اللغة : إلقاء أسئلة وتأليف عبارات باستخدام (بعض) و (لا شيء).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٣ ـ ٥ دقائق لعمل الحيلة.

الإعداد : تحتاج إلى علبتي ثقاب واحدة منهما تكون مملوءة إلى منتصفها بأعواد الثقاب، وتثبتها في ساعد يدك اليمنى بخيط مطاطي، وتخفيها تحت كم القميص. والعلبة الأخرى مملوءة أيضاً إلى منتصفها وموضوعة على المكتب أمامك.

وللعمل في أزواج سوف تحتاج إلى الأشياء السابقة لكل اثنين من الدارسين، وإذا تعذر ذلك فمن الممكن

أن تتيح لعدد معقول من الدارسين بالتدريب على اللعبة (الحيلة).

الإجراء : عمل جماعي للصف يقود إلى العمل في أزواج.
امسك العلبة في يدك وهزها بقوة.

المعلم : هل هناك أعواد في العلبة؟

الصف : نعم.

المعلم : (مشيراً إلى أحد الدارسين) هل تظن أن هناك أعواداً في العلبة؟.

الدارس : نعم.

المعلم : افتح العلبة وخذ الأعواد. أغلق العلبة. حسن. هل هناك أي عود في العلبة الآن؟

الصف : لا.

المعلم : (هزّ/ حرّك العلبة المغلقة بيدك اليسرى) هل هناك أي أعواد فيها الآن؟

الصف : لا.

المعلم : إنقل العلبة إلى يدك اليمنى وحركها - سيظهر كأنما هناك أصوات بداخلها. (بسبب الأصوات الصادرة من أعواد العلبة المخفية في الكم)

الصف : لا.. نعم..

المعلم : (الآن حركها بيدك اليسرى مرة وبيدك اليمنى مرة أخرى. واسأل السؤال في كل مرة. أخيراً سيكتشف الدارسون أن لديك علبة في كمك فكها وامسكها قائلاً:

هـل هناك أي أعـواد في هذه العلبـة؟

الصف : نعم.

المعلم : (افتــح العـلبــة وأرهم الأعــواد) نـعم هناك بعض الأعواد فيها.

(ثم أرهم العلبة الخالية) لا يوجد أعواد هنا.

علِّم دارساً أو دارسين كيف يقومان بإجراء اللعبة.

١٠
الألعاب النفسية

٤٢ القياس بمجرد النظر

اللغة : صياغة تعبيرات (إفادات) عن الأطوال.

الموضوع : استخدام بعض صيغ اسم التفضيل (أطول - أقصر) (الأطول - الأقصر).

نوع الاتصال : استخدام الإضافة (خط أحمد).
استخدام أسماء الألوان.
استخدام التعبير (أعتقد).

المهارات : استماع وكلام / وكتابة (في العمل بأزواج).

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون / متوسطون.

الوقت بالدقائق: ٢ - ٣ للعمل الجماعي للصف.
٢٠ دقيقة للعمل في أزواج.

الإعداد : للعمل الجماعي للصف تحتاج إلى سبورة ولوحة كبيرة أو جهاز عرض فوق الرأس وطباشير ملون (٤ أو ٥ ألوان) ومسطرة. للعمل في أزواج تحتاج إلى ورق وألوان ومسطرة.

الإجراء : عمل جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج.
يقوم أربعة دارسين أو خمسة برسم خطوط مستقيمة على السبورة واحداً بعد الآخر، بحيث يكون كل خط بلون مختلف وطول مختلف (الأفضل تكون في أطوال متقاربة) ويحسن أن تتقاطع الخطوط. اختبر الصف لكي يقرر أي الخطوط هو الأطول وأيها هو الأقصر.

م أيها أطول الخطوط يا عبد الله؟
عبد الله : خط أحمد.

م ماذا تعتقد يا منصور؟
منصور : أعتقد خط مصطفى هو الأطول.
ولكي تجعل الدارس يستخدم صيغة التفضيل النكرة مع حرف الجر «من» (أطول مِن).

م أعتقد أن الخط الأزرق أطول من الخط البُني. ماذا تعتقد يا أشرف؟
أشرف : لا، أعتقد أن الخط الأزرق أقصر مِن الخط البُني.

وبعد مزيد من المناقشات اطلب من كل دارس أن يكتب آراءه وأحكامه.
الخط الأخضر هو الأقصر.
الخط الأحمر أطول من الخط الأخضر.
الخط الأبيض هو الأطول / أطول الخطوط.
أخيراً قس الخطوط واكتب أطوالها بجانبها للمقارنة.

العمل في أزواج:

كل دارس يرسم بالمسطرة عدداً من الخطوط المُلَوَّنَة والمتقاطعة على ورقة، ويكتب تحت الخطوط مجموعة من الجمل، بعضها صحيح وبعضها خاطئ، متضمنة العلاقات الطولية.

الخط الأحمر أطول من الخط الأخضر.

الخط البني أطول من الخط الأسود.

الخط الأخضر أقصر من الخط البني.

الخط البني هو الأطول.

الخط الأخضر هو أقصر الخطوط.

ثم يتبادل اللاعبان قطع الورق، ليحكم كل مستلم للورقة بواسطة النظر فقط أي العبارات صحيحة وأيها خاطئة.



شکل ۱۱

٤٣ الفتاة الشابة والسيدة العجوز

اللغة : التعرف على الملامح والصفات الشكلية في الصور.

الموضوع : تمييز أجزاء الجسم.

نوع الاتصال : هذا أنفها/ هو الأنف.
هذه عينها / هي العين.
هناك فرص لاستخدام بعض عبارات الدهشة: يا للعجب ياه...!!..

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : إرشاد المعلم

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق.

الإعداد : شريحة أو صورة مكبرة من الرسم شكل «١١».

الإجراء : جماعي للصف
اعرض الصورة دون تعليق لمدة دقيقة. سيرى بعض الدارسين صورة امرأة عجوز، وسيرى البعض الآخر صورة فتاة شابة. اسأل الدارسين: «ماذا ترون»؟

«وأظهر الدهشة عن وجود تعارض في الآراء عما في الصورة.

يمكنك أن تسأل كم من الدارسين يرى امرأة عجوزاً؟ وكم يرى فتاة شابة؟ وأخيراً اطلب من أحدهم أن يوضح بالإشارة أجزاء الوجه الذي يراه.

الدارس : هذا هو الأنف.

هذه هي العين.

هذه هي الأذن.

هذا هو الذقن

هذا هو العنق

هذا هو الشعر

(فرصة لتعليم الدارسين أي أجزاء الجسم مؤنثة، وأي الأجزاء مذكرة).


سيدة عجوز
سيدة شابة
شعر
رأس
عين
أنف
أذن
ذقن
عنق
عين
أنف
فم
زقن

٤٤ هل ترى بسرعة؟

اللغة : وصف الصور.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق

الإعداد : تحتاج إلى مجموعة من الصور بمقاس صفحة المجلة. يمكن أن تكون صوراً فوتوغرافية أو رسوماً على الورق أو الشرائح. إذا كنت تركز على نقطة لغوية خاصة فاجمع الصور التي تتفق مع ما تريد (انظر إلى المثال التالي).

الإجراء : جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج.
وضح للدارسين أنك سوف تختبر قدرتهم على المشاهدة السريعة، التي تعد بمثابة تحدٍ لسرعة

الاستجابة. اعرض صورة عرضاً خاطفاً أمام الصف بعد التأكد من أن الجميع يمكنهم رؤيتها من مكانهم دون أية عوائق.

(صورة رجل يجري)

المعلم : ماذا يفعل؟

الدارس : هو يجري.

(صورة قافلة من الجمال)

المعلم : ماذا رأيت؟

الدارس : قافلة من الجمال.

المعلم : كم جَمَلاً رأيت؟

الدارس : سبعة جمال.

(صورة رجلين)

المعلم : ماذا رأيت؟

الدارس : رجلين.

المعلم : ماذا يفعلان؟

الدارس : أحدهما واقف والآخر جالس.

المعلم : أيهما واقف؟

الدارس : الرجل الذي يلبس نظارة.

(صورة فتاتين)

المعلم : ماذا شاهدت؟

الدارس : فتاتين/ بنتين/ سيدتين/ آنستين.

المعلم : أيهما الأطول؟

الدارس : الفتاة التي ترتدي الفستان الأحمر.

(صورة علبة حلوى)

المعلم : ماذا رأيت؟

الدارس : علبة حلوى.

المعلم : هل هي علبة جديدة أم مفتوحة؟

الدارس : مفتوحة.

١١
الحظ

٤٥ أنا الأول

اللغة : استماع إلى الأعداد

الموضوع : أو إلى الكلمات ـ عن طريق التعريف في تنويع (١).
أو إلى الجمل في تنويع (٢).
ويمكن أن تختار الكلمات والجمل لتدرُب على موضوعات أو بنود لغوية معينة.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.

درجة التحكم : إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون / وفي تنويع (٢) تصلح أيضاً للمتوسطين.

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ٢٠ دقيقة.

الإعداد : ورق وقلم للمعلم وكل دارس

الإجراء : جماعي للصف

١ ـ حَدِّد مجموعة من الأعداد لتدريب الدارسين عليها بحيث لا تزيد عن ٢٥ عدداً. ويمكن أن تكون

الأعـداد متسلسلة أو ذات مشكـلات نحـوية أو صوتية مثل الأعداد المركبة ـ ألفاظ العقود ـ الأعداد المعطوفة.

٢ ـ اكتبها على السبورة أو أخبر الدارسين بها.

٣ ـ اطلب من كل دارس كتابة ٤ أرقام من القائمة التي حددتها لهم.

٤ ـ اقرأ الأعداد بطريقة عشوائية (بدون ترتيب) وإذا تصادف ان تطابقت أعداد أحد الدارسين الأربعة مع ما سمعتَ يكون هو الفائز. ثم ينادي «أنا الأول».

٥ ـ يقوم الفائز بقراءة الأعداد الأربعة التي لديه ليثبت صحة كلامه.

تحذير: اكتب الأرقام أثناء قراءتها، فهذا سيساعدك على عدم تكرار الرقم وكذلك على سهولة مقارنتها بأعداد الدارس الفائز.

تنويع (١) : بدلاً من اختيار ٢٥ عدداً يمكنك أن تنتخب عدداً من الكلمات تريد مراجعتها تتناول: الملابس أو الطعام أو أدوات المكتب.. الخ.

اكتب الكلمات على السبورة واتبع نفس الأسلوب، ويمكنك إعطاء تعريف بسيط لكل كلمة بدلاً من قراءتها وهذا يدفع إلى تحدي معلومات الدارسين بطريقة أفضل.

المعلم: سائل لونه أبيض ونتناوله في الصباح.
أخضر من الخارج وأحمر من الداخل.
يذهب إليها التلاميذ ليتعلموا.

تنويع (٢) : اطلب من الدارسين كتابة عشر جمل قصيرة متضمنة حروف جر أو ظروفاً:

الصيدلية أمام المدرسة.

المدرسة بجانب المكتبة.

المكتبة خلف مكتب البريد.

ويمكن للجمل أن تتضمن بعض الأحداث المعتمدة على صورة واحدة أو عدة صور:

الرجل يشرب الشاي.

المهندس يصلح السيارة.

المرأة تنسخ على الآلة الكاتبة.

يختار الدارسون أربع جمل ثم يُعَبِّرون عنها برسوم بسيطة سريعة. وتجري اللعبة كما تم في الأعداد بأن تقرأ أربع جمل تختارها من المجموعة ويقف الدارس الذي تتطابق رسومه مع الجمل قائلاً: «أنا الأول».

(باستخدام الصور يتركز اهتمام الدارس على معاني الجمل بينما في تنويع (١) فإن الدارسين يقارنون صورة الكلمة بشكلها المكتوب).

٤٦ فكرة.. بدون كلام

اللغة : الصفات ـ الأحوال.

الموضوع : تصوير أشياء باستخدام الصفات والأحوال.

نوع الاتصال : تنويع ١: أسماء المهن ووضع أسئلة.
تنويع ٢: الفعل المضارع (أنت تحملُ شيئاً).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون / متوسطون.

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة.

الإعداد : لا شيء.

الإجراء : جماعي للصف.

يمثل أحد الدارسين بالإشارات والإيماءات ـ بدون كلام إحدى الصفات أو الأحوال ويحاول بقية الدارسين التخمين والحدس.

دارس١ : هل أنت مُتعَب؟

الممثل : (يهز رأسه بالنفي).
دارس٢ : هل أنت كسول؟
الممثل : (يهز رأسه بالنفي).
دارس٣ : هل أنت متضجر؟
الممثل : (يهز رأسه بالإيجاب).

عندئذ يحسن تشجيع الدارسين الآخرين لاستيضاح سبب الضجر.

دارس٤ : هل أنت متضجر لأنه ليس عندك ما تعمله؟

أمثلة أخرى: مشغول/ عطشان / جوعان/ خائف / مندهش / غضبان . . .

تنويع ١ : المهن والأسئلة

يمثل الدارس بالحركات مهنة من المهن ويحاول باقي الصف تخمين المهنة، وذلك بسؤاله عدداً محدوداً من الأسئلة (لا تزيد عن ١٠ أسئلة) والممثل يجيب بهز رأسه فقط.

تنويع ٢ : أحداث وأفعال

يمثل الدارس بالحركات حدثاً أو فعلاً معيناً، ويحاول الباقون تخمين ما يفعل.
وعلى الممثل أن يجيب بهز رأسه.

الصف : أنت تحمل شيئاً.
الممثل : (يهز رأسه بالإيجاب).
الصف : بندقية.